「鉄拳TT2」本格稼働総力特集！
平成23年10月29日発行・発売（毎月1回30日発行・発売） 第12巻 第12号 通巻139号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2011
December
No.139
定価
980yen



特集
●まだ間に合う！
ビッグウェーブに乗り遅れるな!!
鉄拳
タッグトーナメント2
TAG強化ガイド
●知識を武器に闘い抜け！
システム応用術Vol.2
●旬のネタをピックアップ！
ライター厳選"ひとネタ"攻略!!

激闘の数だけ友情がある！

新作
●まさかの新キャラ公開？ システム情報も!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
●開発者インタビューと新カードを大公開!!
WCCF IC 2010-2011
●秘めたる力を使いこなせ！「真祖アルクェイド」徹底攻略
MELTYBLOOD Actress Again Current Code Ver.1.07
●コナミの完全新作！オンラインアクションゲームが登場！
スティールクロニクル
●キャラ情勢はどう変わる!? 緊急"超"予想座談会！
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
●アノ人気曲のモジュールが先行追加!?
初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION3

攻略
●新バージョンの連続技を徹底紹介!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver.1.10
●新環境で降魔とサポスキを極めよう！ 種族別デッキも紹介!!
LORD of VERMILION Re:2
●乱世を勝ち抜くための最新知識を学べ！「兵種別運用法～1570」
戦国大戦―1570 魔王上洛す―
●今月も新たな機体・武器・マップが登場!!
ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
●格闘ゲームの祭典！ 今年の闘いを総チェック
闘劇2011速報 激闘アナライズ PART1
●新機体「ジェネシス」や「EX」モードなど、PHASE 2を徹底解説！
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2
●VSシリーズ10周年記念大会を制したのは!?
機動戦士ガンダム EXTREME VS.
●サイドパウワー最終面攻略！
星霜鋼機ストラニア

●ナコルルシリーズ最終回!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
●熱闘編ついに完結？ 黒幕はだれだ!!
えすえぬ家の人々
●新連載開始！ ちびキャラ「恋姫」!
恋姫☆ようちえん
●今月もインタビュー満載でお届け！
BEAT MAXIMUM
●Sota Fujimori、猫叉Masterインタビュー
『beatmania IIDX 19 Lincle』
●iPad版と気になる新作に迫る！
『REFLEC BEAT limelight』＋『REFLEC BEAT plus』
●最新情報&TAGショートインタビュー
『DanceDanceRevolution X3』
●全称号&獲得条件を一挙公開！
『jubeat copious』
●アルバム発売記念Tatsh、村井聖夜インタビュー



YK Yukiko Kimijima HOMME

2011 FW NEW LINE SHOE･PLAZA / 靴チヨダ / SPC 独占販売

YK110 ¥4,990(税込) 25.0~27.0/28.0cm
YK111 ¥4,990(税込) 25.0~27.0/28.0cm
YK112 ¥4,990(税込) 25.0~27.0/28.0cm



BLACK　DARK BROWN　RED BROWN　BLACK　DARK BROWN　BLACK　BROWN

YK115 ¥6,195(税込) 25.5~27.0cm
YK113 ¥6,195(税込) 25.0~27.0/28.0cm
YK114 ¥6,195(税込) 25.0~27.0/28.0cm
YK116 ¥6,195(税込) 25.0~27.0/28.0cm



BLACK　BROWN　BLACK　DARK BROWN　BLACK　DARK BROWN　BLACK　DARK GRAY　BEIGE

75th ANNIVERSARY since1936
おかげさまで チヨダグループ 75周年。

ネットでも、お電話でも 通販OK

■PC・モバイルでのご注文は… チヨダオンライン 検索
■ご注文専用ダイヤル… 0120-65-6961
受付時間 平日10時～20時／土日祝10時～17時（年末年始除く）

※お電話でのご注文は代引き決済のみとなります。
※一部地域、離島は別途費用を頂戴いたします。

■お近くの店舗検索は… チヨダ 検索
http://www.chiyodagrp.co.jp
■携帯サイトへのアクセスは下記QRコードから。(店舗検索・通販可)

■商品に関するお問い合わせは…
チヨダインフォ 03-3589-1871

このシリーズの中より抽選で5名様にプレゼント!!ケータイで簡単応募!!

右記QRコードからご応募下さい（3キャリア対応）
●モデル・色は選べませんのでご了承下さい。
●応募期間は2011年11月30日までとさせて頂きます。

※お答え頂いた個人情報の利用目的等については応募フォーム内の規約をご覧下さい。

SHOE･PLAZA　靴チヨダ　SPC

※一部商品の取扱のない店舗があります。

一目次一
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.139
2011 DECEMBER

TEKKEN TM&©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.



えすえぬ家の人々 出張版 by I-Ka



特集 1 寒さも吹き飛ぶ格ゲーが満載!!

君を熱くするタイトルが目白押し!

特集 2 完全新作のオンラインアクションゲームが登場!!

待ち遠しい新作ゲーム!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2011年10月28日(金)当日消印有効














1. 初音ミク Project DIVA Arcade Original Song Collection Vol.2（セガ提供）**3名**
2. QMA8 歴代エントリーカード/e-AMUSEMENT PASSデザインステッカー（コナミ提供）**3名**
   ※絵柄は選べません
3. 七瀬葵先生直筆サイン色紙（編集部提供）**1名**
4. 諏訪部順一直筆サイン色紙（アークシステムワークス提供）**1名**
5. チャリティTシャツ(アークシステムワークス提供）**1名**
6. チャリティTシャツ第二弾「せつでんTシャツ」(アークシステムワークス提供）**1名**
7. 花咲くいろは　アラームクロック(緒花)（タイトー提供）**1名**
8. 花咲くいろは　アラームクロック(菜子)（タイトー提供）**1名**
9. 花咲くいろは　アラームクロック(民子)（タイトー提供）**1名**
10. クイーンズゲイト　蒼の継承者 ノエル=ヴァーミリオン(ホビージャパン提供）**1名**
11. プレイステーション・ポータブル（編集部提供）**2名** ※色は選べません。
12. ニンテンドー3DS（編集部提供）**2名** ※色は選べません。
13. 特製図書カード（編集部提供）**10名** ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3





Steel Chronicle

スティールクロニクル

全国のプレイヤーと通信協力プレイが可能な、本格的なTPS（三人称視点シューティング）形式のアクションゲームが稼働間近との特報が入った！　今回はそのゲーム概要を第一報としてお伝えしよう。 Text：ちくわ

スティールクロニクル
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンラインCo-opアクションシューティング
■操作方法　：Lグリップ＋Rグリップ
■発 売 日：今冬
■使用基板：—

KONAMIがアーケードに放つ、オンラインアクション完全新作！

本作『スティールクロニクル』では、プレイヤーは謎の敵対生物・鋼鉄虫に対抗する研究機関「S.I.V.A」の戦闘要員の一人として、あらゆるミッションに挑戦していくこととなる。敵となる鋼鉄虫、ならびにミッションの種類は多岐に渡るが、通信協力プレイでともに戦ってくれるプレイヤーと突破していこう。ミッションをこなしていけば、より強力な装備などが生産できるようになり、プレイの幅もどんどん広がっていくぞ！





周囲が見やすい三人称視点と、独自の操作デバイスとタッチパネルにより、非常にプレイしやすいのも魅力だ。

迫りくる人類の敵と



STORY

2X02年3月。後に『ギャラルホルン』と称された北欧西部の港町の壊滅から始まる、未確認生物・鋼鉄虫の最初の襲来を皮切りに、世界各地で鋼鉄虫が大量発生。その猛攻によって、1年の間に全人類の30%がその犠牲となった。

しかし2X04年1月、鋼鉄虫の残骸から資源を得る『スティールテクノロジー』が確立。2年後に開発した『スティールスーツ』により、人類の反撃が始まる。

そして2X08年3月、スーツをまとう戦闘要員『ハウンド』の、一般人をも対象とする登用が開始されたのであった……。

ハウンド

キャラクターデザイン:凪良

プレイヤーの分身となるキャラクター

『ハウンド』の外見は、8名の中から選択可能。戦闘中には各種ボイスやチャットメッセージで、戦場の臨場感をより高めてくれるぞ。キャラクターデザイン担当は、アーケードではさまざまな人気ゲームのカードイラストでおなじみの凪良氏だ！



対鋼鉄虫用人型戦闘兵器

スティールスーツ

スーツデザイン:柳瀬敬之

本作で活躍する兵器・スティールスーツ最大の特徴は、鋼鉄虫から獲得できる資源で新たな武器を生産できる点。ミッションをこなす中で鋼鉄虫を倒し、アイテムを獲得していくことで、生産できる武器が増えていくぞ。手強いミッションも、装備を一新すれば突破できるはず！



ゲーム開始当初は突撃型のスーツしか使えないが、実績を積めば下の重火力型のように、出撃時に選択可能なスーツを生産可能！ 各種スーツのデザイン担当は、『武装神姫』や『機動戦士ガンダム00』など多数の作品で活躍するメカニックデザイナー・柳瀬敬之氏だ。

より強力な武器を入手せよ！





銃器から近接武器まで、装備の種類はかなり豊富で自分の闘い方に合った装備が必ず見つかるはず！ 生産にはハウンドとしての実績も必要なので、ミッションをこなしてクラスアップしていこう。

仲間とともに闘え！

戦場に向かうにはまずスティールエナジーを入手！

気になるゲームのプレイ形式だが、まずはクレジットを投入し、スティールエナジー(STE)を購入する。これはスティールスーツの動力源で、ミッション中は時間経過で減るほか、新装備の生産にも一定量消費する。ミッション中は敵に倒されても復活可能な、時間買い取り型のシステムで、初心者でも安心の仕様となっている。

ミッション終了時にはその難度や作戦中の貢献度に応じた経験値が得られ、これが一定量になるごとにハウンドクラスが上昇する。より上位のクラスを目指していこう！

ゲームの流れ

スティールエナジーを購入

↓ スティールスーツで各ミッションを進行

↓ アイテム生産カスタマイズ

◎スティールエナジーが無くなるとゲームオーバー。
(追加で入手可能)
◎スティールエナジーを消費して武器などを生産



STE購入後、モードを選択。操作方法を実地訓練で学べる無料のチュートリアルモードもここで選べるぞ。



ミッション終了後、各プレイヤーの貢献度が順位で発表され、順位に応じたボーナスが経験値に加算される。



ハウンドもカスタマイズ可能！

ミッション中に得られるポイントは経験値以外にも、協力行為によって得られるコープポイント(CP)が存在するぞ！ CPを使って種類豊富なハウンドのカスタマイズアイテムが生産可能だ！

e-AMUSEMENT GATEでPC、携帯でもカスタマイズ！

本作はe-AMUSEMENTに対応しており、PASSを使えばプレイ情報を保存できるほか、コナミゲームの総合SNSサービス・e-AMUSEMENT GATEにIDを登録すれば、本作専用のホームページがPCや携帯、スマートフォンから閲覧できる。こちらのページでは戦績の閲覧はもちろん、プレイ中に獲得した称号やスティールスーツ、ハウンドの装備の変更など、さまざまな機能が使えるぞ！

『ペルソナ』シリーズファン待望の新情報に注目!



ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー　：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー+4ボタン
■稼働日　　：2012年春予定
■システム名：NESiCAxLive　(TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

※画面は開発中のものです。

新たに登場する2名の参戦が判明……そして気になるバトルシステムも!!

人気のジュブナイルRPG『ペルソナ4』。その新たな物語を、ペルソナチームとブレイブルーチームがタッグを組み格闘ゲーム化した『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。今月は『ペルソナ4』から、新たに参戦が判明した2名のキャラクターを紹介。そしてアルカディアの格ゲーマーなら気になるであろう、バトルシステムの情報も大公開！ なお、全国のゲームセンターでは、PS3版&Xbox 360版『P4U』に収録される「アーケードモード」を一足さきに遊べるアーケード版が稼働予定。2012年春を待て！



TVアニメーションも好評放映中で、ますます盛り上がる『P4』ワールド。今回で総勢8名の参戦が判明。そのほかの登場キャラも気になる⁉

参戦キャラクター2名のプロフィールをチェック!

今回紹介するのは「P4」で活躍した2キャラクター。魅力的な技の数々をチェック!





メインウェポンは銃、戦闘はシューティングタイプと遠距離戦が得意そうな直斗。画面を見るかぎり、相手を拘束するような必殺技も使えそうだ。



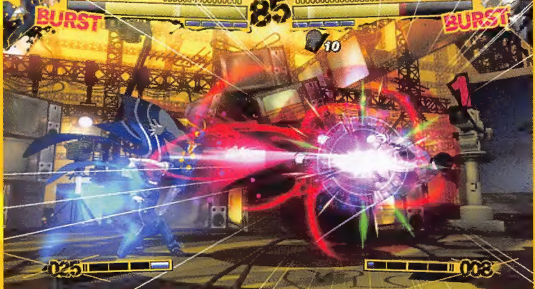
探偵王子、再び稲羽町へ
白鐘直斗

少年(?)名探偵『P4U』へ殴り込みをかける!



スクナヒコナ

探偵一家白金家の第5代目で、「探偵王子」と呼ばれる高校二年生。一年前に起こった連続殺人事件の調査で稲羽市を訪れ、主人公と知り合う。今回ははからずも事件の渦中に飛び込むことに。銃を使い、高い移動速度と射撃で遠距離から敵を攻撃。条件を満たすと即死攻撃も使用可能。ペルソナはけん制、奇襲、トラップ攻撃が得意。



奇襲やトラップを得意とするスクナヒコナ。直斗のシューティングタイプの攻撃と組み合わさることで、トリッキーな戦い方ができそうだ。



着ぐるみ界の貴公子
クマ

キントキドウジ



空中から急降下する蹴り技、キントキドウジとともに頭から突進する技など、肉体を活用した攻撃も多いのだろうか。原作同様コミカルな動きで相手を翻弄する!



テレビの中の異世界に住む不思議な着ぐるみ。その中身は実はからっぽだったが……？　一人称は「クマ」。語尾につく口癖も「クマ」。メインウェポンは爪、戦闘スタイルはトリッキータイプで、アイテムを投げるなど、コミカルで多彩な攻撃が得意。その効果は相手をバッドステータスにしたり、自身の体力を回復したりとさまざまだ。



新たなる参戦メンバーは着ぐるみ界の貴公子!

スクリューのように回転しながら千枝を攻撃するクマ。ヒットエフェクトが緑色に輝いているが、いったいどんな効果をもたらす攻撃なのだろうか。

『ペルソナ』ならではのバトルシステム搭載!

システム面でももちろん原作を踏襲! 格闘ゲームの進化系がここにある!?

『P4U』には『ペルソナ』シリーズならではのさまざまなバトルシステムが搭載されている。今までの対戦格闘ゲームには無いようなめずらしいシステムも多く、これらを駆使すればバトルを有利にすすめられるようだ。また実況システムが搭載されており、バトル中には自称特別捜査隊メンバーの一人、久慈川りせのナビが加わる。残念ながらPS2版同様に直接バトルには参加しないが、バトルを面白おかしく実況してくれるのだ。



体力ゲージの下にりせがプレイヤーをナビしていることが確認できる。ファンが多いキャラだけにボイスにも注目。

りせちーの実況がバトルを盛り上げる!



久慈川りせ

"りせちー"の愛称で知られる元人気アイドル。突然アイドル活動休止を宣言し、祖母のいる八十稲羽へ引っ越してくる。行方不明になっていたりせが、マヨナカテレビの中で「P-1 Grand Prix」の実況をしている。一体何があったのだろうか……。

"ボコスカラッシュ"でコンボをたたき込め!

ボコスカアタックという始動技をヒットさせた後に、ボタンを連打することで発生するコンボ攻撃。さらにこのボコスカラッシュ中にボタンを押すと、強力なフィニッシュ攻撃へと移行できる。



接近戦ではボコスカアタックを狙い、積極的にボコスカラッシュをたたき込もう。ここからボタンを連打することで、さらに追撃が決まる。

ボコスカラッシュ発動!



ボタン連打で発動するボコスカラッシュ中は砂煙の演出が! ここからはタイミングよくボタンを押すことで、さらにコンボ攻撃へとつなげられるようだ。



ボコスカラッシュから相手を空中に吹き飛ばすフィニッシュ攻撃へ。さらにここから連続技へとつなげることができるのだろうか。戦いのカギを握りそうなバトルシステムといえよう。

"バッドステータス"を与えろ!

混乱、恐怖、毒、悩殺など、『ペルソナ』シリーズではおなじみのバッドステータス。『P4U』では一部の攻撃不能になる状態などが存在するため、一瞬の操作が命運を分ける2D対戦格闘ゲームでは命取りになることも!?



レバー操作を惑わせよう!

陽介のペルソナであるジライヤが放つテンタラフー。ヒットすると混乱状態となり、キャラクターのレバー操作が左右反転する。驚異的なバッドステータスだ。



システムを理解して一歩前進!!

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

まだ間に合う! ビッグウェーブに乗り遅れるな!! 鉄拳タッグトーナメント2 TAG強化ガイド

鉄拳ムック鋭意製作中!!

半蔵門鉄拳衆が総力を結集して、『鉄拳タッグトーナメント2』ムックを製作中! 詳しい内容や発売日などの最新情報は、随時以下のサイトにて更新していくぞ。期待してくれ!!
アルカディア公式 http://www.arcadiamagazine.com/
ブログ http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

稼動から1カ月半が経過。TAによる恩恵をフルに受ける、超火力壁コンボはマスターしたかな!? ライバルに差を付けるのなら今だ!!

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
B …バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T …打撃チェンジ技を使ったつなぎ

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年9月14日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM369

記事作成：半蔵門鉄拳衆（アブソリュートK田、KEN、タケヤマ、ノブ、バベル樋口、ハメコ。、福士、ユウ、リュウケイ）

システム応用術Vol.2 壁の性質を理解しよう

壁コンボを極める! ～基本復習編～

Text：ユウ

TAを使った壁コンボを覚える前に、その基盤となるシステムをもう一度確認しよう。これからの対戦にきっと役立つはずだ。

基本性質のおさらい

基本的な壁コンボのシステムは前作から大きな変更は無い。しかし今作から加わったTAは、壁コンボに大きく貢献し大幅なダメージアップを狙える。その分ミスしてしまうと非常にもったいないので、一度壁コンボの基本性質を復習しておこう。

壁コンボには多段技やつなぎの早い連係を用いることが多いが、一定のヒット数を超えるコンボを決めてしまうと、相手が受け身を取れるようになるまでが早くなり、非常にコンボを決めにくくなってしまうのだ。

以下の三つの要素を覚えておこう。

- 壁やられカウントが3カウント（ヒット）で相手の受け身が早くなる
- 相手の足が地面に届かない高い位置で技を当ててもカウントされない。
- バウンド誘発技、補正切り、たたき付け技はカウントされない。

受け身を取られる条件を理解しよう



壁やられカウントが3ヒットを超えても、極端につなぎが早い連係であれば引き続き壁コンボを決めることができる。しかし、当然補正がかかってくるのでダメージは減っていく。



空中コンボで相手を運んで壁やられ・中にした場合、ギリギリ壁に届くような位置だと壁やられカウントを1消費してしまうので注意。その後のコンボを変更する必要がある。

「補正切り」と「掘り起こし」でダメージアップ



相手が壁やられ・中になった後、体が地面にずり落ちて壁受け身が可能になるまでの途中に、ダウン状態で無防備となる瞬間がある。このタイミングに技を当てた場合、それまでのヒット数に関係無く一律のダメージ補正が適用される。このテクニックは一般的に「補正切り」と呼ばれ、壁コンボの火力アップに重宝する。ディレイ可能な多段技を使い、締めで狙うのが一般的。



つなぎが早く攻撃判定が低い位置にある連係技であれば、初段を補正切り状態に当て、低く浮いた相手に2段目を当てる、という芸当が可能。これを「掘り起こし」と呼ぶ。実現可能な技こそ少なめなものの、初段を補正切りにするおかげで、「威力が上昇する」、「発生が若干遅くてもコンボに組み込める」、「壁やられカウントを消費しない」など、さまざまなメリットを持つ。

壁やられカウントに合わせてコンボを組もう



壁やられ・強を誘発!

多段技であっても単発技であっても、壁やられ・強を誘発した時点でカウントは0。重要なのは次からだ。













ラースのコンボを例に取って解説。壁やられ・強の後に2段技のボルトライナー（⇨⇦8888）を当てた場合、壁やられカウント＋1→バウンドとなり、次にビードショット（⇧8888）を当てると、ここで合計カウントが3。そのため、最後のパワースラッグ（⇨88）がヒットする前に受け身を取られてしまう。

システム応用術Vol.2　TAを活用して一撃必殺を目指せ!

壁コンボを極める!　～TA活用編～

Text：ユウ

お待たせしました!!　『TTT2』における最も激しく熱い部分、壁コンボwithタッグアサルトを解説!! 目指せ7割コンボ!!

TA時の浮きの高さを活かそう

壁コンボにTAを用いた場合の大きなメリットは「浮きが高いので初段で相手を高い位置で壁に当てれば、壁やられカウントに含まれない」というところだ。TA中により段数の多い多段技を組み込むことができたり、締めのキャラクターに壁やられカウントによる受け身の影響を与えにくい、というのが大きなメリット。

オーガやジンパチのような大きいキャラクターはこの限りでなく、初段が壁やられカウントにされやすい。また、極端に発生が遅い技を初段に組み込んだ場合にも、壁やられにカウントされてしまうので注意が必要。





前述の足が地面に届かない位置なので、壁やられにカウントされない原理だ。

TAヒット後は補正切りと掘り起こしを狙おう

TA後は始動キャラクターが余裕を持って動けるので、TAの締めを補正切りしてダメージアップを狙いつつ、つなぎの早い多段技で掘り起こし、かつ最後の1発で再度補正切りを狙うといったシステムの恩恵を存分に受けた構成が可能。その代表例が下記のような技だが、そういった便利な技が無くても、ダメージの大きい単発技を、タイミングをずらして補正切りにするなど工夫すれば、どのキャラでも大ダメージコンボが可能だ。



ヴォルカニックライトニングは、掘り起こしと補正切りを連続して起こす強力な技だ。

狙いやすい技の例

- ●ラース
  ヴォルカニックライトニング（⇨4・1・2・1）
- ●ブルース
  スーア・レプ（⬀2・1・4）
- ●レオ
  霍打頂肘（立ち途中1・4・1）

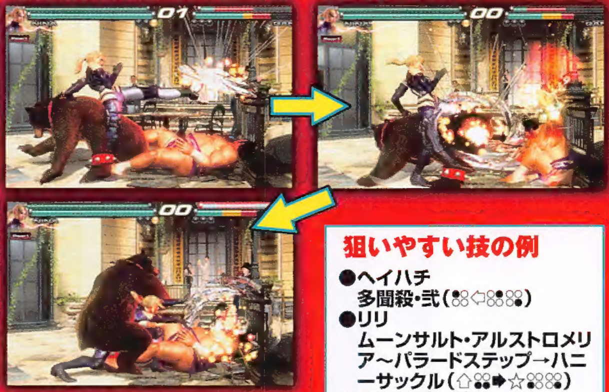
●TAを絡めた壁コンボ：基本的な実例



●解説：壁やられ・強からレオの二郎担山（⇦2・1+2）でバウンド誘発。二郎担山の1発目でカウント1。カズヤの胸尖双突（⬁3・2・1）の1発目は高い位置なのでカウントされず。2発目でカウント2。3発目を補正切りにしてカウントは2のまま。レオの霍打頂肘（立ち途中1・4・1）の1発目で掘り起こしカウント3。これより受け身が早くなるが、つなぎが早いのでコンボとして2発目が成立。トドメの3発目が補正切りヒット。

特殊テクニック①
つなぎの遅い多段技を使う

下記のカコミにあるような技は、多段技であるもののつなぎが非常に遅いのが特徴。通常であれば壁コンボに組み込むことは不可能だが、TAに組み込むことで、つなぎの遅さゆえ技の最中に始動キャラクターが動けるようになり、二人同時に攻撃できるのだ。例えばクマ／パンダのシェイプアップヒップ（⇨3+4・1+2）であれば、1～2発目の間に始動キャラが攻撃を当てて、続けて2発目がヒット、さらに追撃していける。



簡単に言えば、つなぎが遅くて連続ヒットしない部分で、始動キャラクターが何らかの技を当て、コンボ成立のフォローをしているのだ。

狙いやすい技の例

- ●ヘイハチ
  多聞殺・弐（1⇦2・4）
- ●リリ
  ムーンサルト・アルストロメリア～パラードステップ→ハニーサックル（⇧3+4➡☆3・4）
- ●クマ／パンダ
  シェイプアップヒップ（⇨3+4・1+2）

特殊テクニック②
壁やられ中の相手を引きはがす

空中の相手にヒットさせると、真上に高く吹き飛ばす技をTA時に用いれば、始動キャラクターは大ジャンプ2などから多段技で締める大ダメージコンボを狙える。壁から引きはがすため、壁やられカウントの影響を受けないことが優秀な点だ。

同じく引きはがしコンボの例で、レオの金剛華山托天掌（⬀1+2・1+2⇩⬀⇨2）はTAに組み込むと1発目が相手を潜り、壁とは逆方向へと相手を吹き飛ばす。1発止めでも有効に使えるが、2発目で再度回り込み、3発目で高い位置に張り付ける。驚異の壁やられカウント0の多段技となっているのだ。

狙いやすい技の例

- ●レイヴン
  グレムリンズキャノン（背向け中に3+4）
- ●ジャック6
  パトリオットナックル（⇧1+2）
- ●レオ
  金剛華山托天掌（⬀1+2・1+2⇩⬀⇨2）



これほどまでに高く浮かし直すので、大ジャンプ2を当てた後も高所で壁やられ・中に。壁やられカウントを2回ほど無視できるのだ。



潜り込みからめくりヒットのネタは、壁コンボ以外でもヒットバックを有効利用できるので、押さえておきたいテクニックだ。

※壁やられ中の相手を潜りつつ、壁からはがしてコンボを決める例は15ページ&17ページを参照。

システム応用術Vol.2　気になるあいつと相性診断!

キャラクター相性講座

Text：ハメコ。

前作にもあった「キャラごとの相性」、それによる「怒りやすさ」は今作でも健在。使用タッグの相性はぜひともチェックしておこう。

タッグレイジとキャラクター相性

戦闘中のキャラが一定量のダメージを受けると控えに居るパートナーキャラが怒り、次に登場した際に約10秒の間攻撃力が増す――。

『鉄拳6BR』のレイジの代替ともいえるタッグレイジのシステムだが、控えキャラがレイジの発動に至る「戦闘中のキャラの被ダメージ数値」は、キャラごとに設定された相性によって異なっているのだ。

相性には好き→普通→嫌い→大嫌いの四段階ある。実際にどの程度のダメージで怒るかの目安は、右にある写真を参考にしてほしい。

好きなキャラの場合



嫌いなキャラの場合



普通の場合



大嫌いなキャラの場合



相性のいい／悪いキャラクター一覧

キャラクター名	好きなキャラ	嫌い+大嫌いなキャラ
ジンパチ	カズヤ、ワン	ヘイハチ、デビルジン、オーガ
オーガ	無し	ポール、ヨシミツ、ジン、ザフィーナ、ジュン
ジュン	ジン、クマ、ロジャーJr.、アスカ、パンダ	ヘイハチ、デビルジン、オーガ
ジェイシー	キング、マードック、アーマーキング	オーガ、ヘイハチ、ガンリュウ
ヘイハチ	シャオユウ、クマ、パンダ	ヨシミツ、スティーブ、ジュン、、ジン、カズヤ、リー、ジャック6、ワン、ジンパチ、オーガ
ジン	ニーナ	リー、ジャック6、アンナ、ブルース、レイヴン、ジュン、レイ、ヘイハチ、カズヤ、デビルジン、ザフィーナ、ラース、アリサ、ジンパチ、オーガ
カズヤ	無し	エディ、レイヴン、レイ、ニーナ、ジン、ヘイハチ、リー、デビルジン、ザフィーナ、レオ、ラース、オーガ、ジュン
アスカ	レイ、ボブ、ミゲル、レオ	アリサ、オーガ、ジン、フェン、リリ
ドラグノフ	ジャック6、デビルジン	オーガ、ニーナ、ジン、レイヴン、ラース
ファラン	ジン、ペク	オーガ、デビルジン
シャオユウ	ジン、ヘイハチ、リー、ワン、アリサ、パンダ	アンナ、アスカ、リリ、オーガ
エディ	ニーナ、クリスティ、ジン	ラース、オーガ、カズヤ
クリスティ	無し	オーガ、ジン、カズヤ、エディ
フェン	ロウ、ワン、ジンパチ	ポール、オーガ、ヘイハチ
レイ	スティーブ、モクジン、ワン、アスカ	ニーナ、ブルース、フェン、オーガ、カズヤ
リー	ワン、リリ、ラース、アリサ	オーガ、ヘイハチ、カズヤ
ポール	ロウ、ブライアン、カズヤ、スティーブ	オーガ
ロウ	ポール、ヨシミツ、スティーブ	オーガ、ペク、リリ
スティーブ	ポール、ロウ、レイ、ニーナ	オーガ、ジン
マードック	キング、ジェイシー	オーガ、ロジャーJr.、アーマーキング
キング	ジェイシー、マードック、アーマーキング	オーガ
リリ	クマ、ガンリュウ、アスカ、レオ	オーガ、ニーナ、ジン、ヘイハチ、カズヤ、エディ、ラース、アリサ、ジンパチ、ジュン
ガンリュウ	ジェイシー、デビルジン	リリ、ボブ、オーガ

キャラクター名	好きなキャラ	嫌い+大嫌いなキャラ
ニーナ	ジン、エディ	スティーブ、ラース、アンナ、オーガ
アンナ	カズヤ、ブルース	ジン、エディ、ラース、オーガ、ニーナ
ヨシミツ	ロジャーJr.、アリサ	ブライアン、オーガ
ブライアン	ドラグノフ	ジャック6、アリサ、オーガ、レイ、ヨシミツ、ヘイハチ
ジャック6	カズヤ、アンナ、ブルース	ニーナ、エディ、ラース、アリサ、オーガ、ジン、レイヴン
クマ	キング、モクジン、ロジャーJr.、アーマーキング、パンダ	オーガ、シャオユウ、ジン、ヘイハチ
パンダ	キング、シャオユウ、ジェイシー、リー、モクジン、ロジャーJr.、ワン、アーマーキング、アリサ	オーガ、クマ
ロジャーJr.	キング、ヨシミツ、クマ、スティーブ、モクジン、アーマーキング、パンダ	オーガ
ワン	シャオユウ、フェン、ジンパチ、ジュン	オーガ、ジン、ヘイハチ、カズヤ、デビルジン
ブルース	カズヤ、アンナ	レイ、ニーナ、ジン、ラース、オーガ
ペク	ファラン	ジン、オーガ
レイヴン	ザフィーナ	ジン、カズヤ、アリサ、オーガ、ヨシミツ、ヘイハチ、ドラグノフ
アーマーキング	キング、ジェイシー	オーガ、マードック
デビルジン	無し	ニーナ、シャオユウ、ヘイハチ、カズヤ、アスカ、ドラグノフ、ザフィーナ、オーガ、ジュン
レオ	シャオユウ、ジェイシー、ワン、アスカ、フェン、リリ	ジャック6、アンナ、ブルース、オーガ、カズヤ
ザフィーナ	ワン、レイヴン	ジン、カズヤ、デビルジン、ジンパチ、オーガ、ジュン
ミゲル	クマ、ロジャーJr.、パンダ	オーガ、ニーナ、ジン、エディ、ボブ、ラース
ボブ	ポール、ロウ、ジン、ガンリュウ、ミゲル	スティーブ、オーガ
ラース	リー、ワン、レイヴン、ザフィーナ、アリサ	オーガ、ジン、ヘイハチ、カズヤ
アリサ	ヨシミツ、ジン、リー、ジャック6、レイヴン、ザフィーナ、ラース	シャオユウ、ブライアン、オーガ
モクジン	ジェイシー、クマ、ロジャーJr.、パンダ	ジン、カズヤ、デビルジン、アリサ、ジンパチ、オーガ、ジュン

※編集部調べによる

表の見方と注意点

上表は、「そのキャラが控えているときの、戦闘中のキャラとの相性」を示す。注意したいのが、「組み合わせごとに相性があるのではなく、そのキャラからの好き嫌いで判断される」こと。組み合わせによっては、片側が怒りやすく片側が怒りにくい――、いわゆる一方通行なものもある。なお、エディとクリスティ、クマとパンダには、相性が個別に用意されている。



タッグレイジの発動条件となる被ダメージ数値は、交代のたびにリセットされる。残り体力が5割程度の状況で交代すると、再登場してもダメージによるタッグレイジの発動が事実上不可能となってしまう（回復時はこの限りではない）。

タッグレイジにまつわる心得

逆転のチャンスを秘めるタッグレイジだけに、なるべく発動したいのが鉄拳erというものだ。そこで、発動間際の体力では、「スキのある浮かせ技を多用」することをオススメしたい。当たればよし、反撃を受けても控えキャラがレイジとなるほか、浮かされなければ回復可能ゲージも残るため、交代に成功しさえすれば状況を好転させることも難しくない。

しかし本作では、TA絡みの空中コンボを受けると、大抵の場合5～6割の体力を奪われてしまう。これはすなわち、相性のいい組み合わせでもギリギリでタッグレイジとならない残り体力半分の状況は、相手にとってワンコンボでのK.O.圏内にある、ということ。負けては元も子も無いので「レイジを意識し過ぎない」よう意識しておくことも重要といえよう。

こぶしメモ! キャラクターの相性はシリーズ本編の物語だけでなく、メディアミックス作品――高遠るいのマンガ『鉄漫-TEKKEN COMIC-』や映画『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』も下地にしているようだ。また、ミゲルが動物好きだったり、レイヴンとザフィーナが両思いだったりと、各キャラクターたちの知られざる一面も垣間見られる。目を皿にしてチェックしておこう!

システム応用術Vol.2　生存戦略しましょうか

タッグクラッシュを活用しよう

タッグクラッシュは闇雲に乱用していては自分の首を締めるが、絶体絶命のピンチを救う切り札になる。効果的な運用方法を身に着けよう。

タッグクラッシュの基本を理解しよう

⚪︎⚪︎＋TAGボタンを入力した瞬間に相方が急降下で登場し、ときには圧倒的不利な状況を覆すことが可能になるタッグクラッシュは、「起き上がる→交代する」というプロセスを簡略化して即座に交代可能なシステムだ。

タッグクラッシュを発動するためにはいくつかの条件があり、特に重要なのが「前衛キャラがダウン中」であることと「後衛キャラがタッグレイジ状態」であること。ピンチの状況ではテンパッてしまいがちだが、自陣の状況は冷静に把握しよう。

また、タッグクラッシュには「入力したキャラの回復可能ゲージが消失する」、「登場したキャラのタッグレイジ状態が解除される」という二つの重大なデメリットがあるため、使用するべきか否かの見極めが戦局を大きく左右するぞ。

同時押しコマンドなので、連打で通常交代が暴発してしまい、逃げ切れずにK.O.されてしまったり、パートナーが浮かされてしまうことがある。







ダウンした状態で⚪︎⚪︎＋TAGボタンをホールドしておけば行動可能になった瞬間に自動でタッグクラッシュが発動する。絶対に覚えておきたいテクニックだ。

タッグクラッシュが出せる条件

- 前衛キャラがダウン中。
- 各種起き上がりのコマンド入力が受け付けられている状態。
- 後衛キャラが画面外（待機中）。
- 後衛キャラがタッグレイジ状態。

タッグクラッシュの基本性質と特徴

- ヒットした場合でもダメージは無し。
- 使用した場合、ヒット、ガード、空振り問わず、使用した側のタッグレイジ状態が解除される。
- タッグクラッシュを繰り出したキャラクターの回復可能ゲージは、すべて消失する。
- 発生が非常に早く、呼ばれたキャラは攻撃判定が消えるまで無敵。
- ガードされた場合の不利フレームは、位置やタイミングによって変化。相手の頭の辺りに当てた場合では、10フレーム前後の不利になる。動作は素早いが、空振り時は反撃を受けるおそれがある。
- 一般的な返し技の対象にならない（一部の受け流し、さばき系の技の効果は受ける）。
- 登場時は空中判定。着地した後も、前転で移動する間はしばらく空中判定。その後、地上判定となる。そのため、着地直後に浮かせ技を当てても空中ヒットになり、コンボを決められないことがある。

タッグクラッシュの使いどころを考える

基本的なところでは**「あと1発くらったらK.O.されてしまう」、「起き攻めに読み負けたら、体力差的に大幅不利になってしまう」**状況が挙げられる。これらは特に**「仰向け頭側やうつ伏せ足側で密着状態」となる投げ後**に多い。

また、**「ラストを硬直の短い技で締める起き攻め重視の空中コンボ後」**なども、使用を一考する場面だ。

逆に、「キングのジャイアントスイング後は受け身を取ってから安全に通常交代が可能」、「起き上がりに無敵タックルが重なるくらい距離の離れる空中コンボ後は交代受身を取っても浮かされることはほぼ無い」といったような「タッグクラッシュが不要な場面」も把握しておき、ムダな使用を避けるようにしよう。



直接的リターンは無いが「相手の起き攻めをつぶすように出す」のがセオリー。相手と距離がある場合、できるだけ引き付けてから発動しよう。

危険な壁際はタッグクラッシュで脱出!

通常交代のスキが狙われやすく、TAを利用した壁コンボで大ダメージを受ける危険のある壁際は、タッグクラッシュを使うべき最大のポイント。壁際でタッグクラッシュを発動する際には、基本的にボタンホールド入力による最速発動を狙っていく。

特に、壁コンボ直後の密着状態でタッグクラッシュを発動すれば、相手の頭上をめくって位置を入れ替えることが可能になるため、惜しまず使っていこう。



壁際での通常交代や交代受身は前衛・後衛がまとめて壁コンボをくらってしまう可能性が高く、極めて危険。控えに戻ろうとするキャラに対しては大きなダメージ補正がかかりはするものの、やはり被害は最小限に抑えたい。タッグクラッシュを発動することで形勢逆転できることを考えれば、「回復可能ゲージとタッグレイジは必要経費としては安い」と考えられなくもない。

タッグクラッシュへの対処法

タッグクラッシュは発生が非常に早いため、見てからの対処は難しいものの、先読みによって大きなリターンを得られるキャラも存在する。中でもジンの受け流しやワンの消力は成功時に浮かせ技が確定し、失敗しても全くリスクが無いため積極的に狙っていきたい。ある程度の距離があれば横移動で回避できることもあるので、チャレンジしてみよう。

タッグクラッシュに対して有効な返し技

キャラクター名	技名（コマンド）
ジン	受け流し（⇦⚪︎⚪︎）
ヘイハチ	三島流・金剛壁の構え（⇨⚪︎⚪︎or⇦⚪︎⚪︎）
ワン	消力（⇨⚪︎⚪︎）

受け流し系の返し技は、相手の攻撃をさばいた位置やタイミングによって、その後の反撃が変化。ジンの受け流し、ワンの消力によるさばき成功後は少し待ってから浮かせ技を当てよう。技を出すのが早過ぎると、相手が空中判定なので追撃が安くなってしまうぞ。平八の三島流・金剛壁の構えは、タッグクラッシュを返せる唯一の返し技。ジンやワンに比べ見返りは小さいが、精神的ダメージは高い。

全キャラクター共通の対処法は横移動での回避



▲回避後は地上判定に戻るのを待って、浮かせ技を当てたい。リーチが長く、空中の相手にもコンボを決められるダイレクトアサルトを使ってもいい。



▼角度によっては背後まで回り込むときもあり、この場合は背後投げを狙うのもアリだが、このときにも空中判定には気を付けよう。

[illegible]メモ! ●タッグクラッシュの使いどころ補足：[illegible]

システム応用術Vol.2　残るべきか、去るべきか

交代のタイミングについて

本作における「交代のタイミング」は、勝ち負けを大きく左右する要素。以下に挙げた、安全な交代の仕方を覚えて[illegible]アップを図ろう!

交代の重要性を意識しよう

本作では「いかに効率よく交代するか」が重要なポイントとなる。体力管理やコンボの選択など、さまざまな戦術と密接に関わってくる要素だけに注意が必要だ。

「いかに安全に交代するか」、「相手に効率よくダメージを与えるのは、どの場面でタッグコンボやTAを使えばいいか」を常に意識して立ち回ろう。



交代をうまく使いこなすほど、本作は面白さを増していく。「キャラを二人使っている」というだけではなく、「二人一組のタッグを使っている」点に留意しよう。

交代ポイント・その①　距離が遠い場合

体力を大幅に奪われてしまったときに焦りは禁物。焦って相手の目の前で交代してしまうと、交代後のスキを狙われて手痛いダメージをくらってしまう。こんなときは、接近してくる相手に対してけん制技・浮かせ技などで威嚇をしつつ、後ろダッシュで距離を取っていこう。相手との距離が離れていれば、安全に交代することができるからだ。少ない体力で交代しないのには勇気が必要となるが、その勇気こそが勝利のカギを握っている。



逆にこちら側が攻める立場の場合には、できるだけ距離を詰めよう。この駆け引きが『鉄拳TT2』のだいご味。

交代ポイント・その②　空中コンボを決めたとき

浮かせ技を当てたときや空中コンボを決めている最中は、当然ながら100%安全に交代することができる。体力が少なくなって交代したい状況では、「攻めの交代」である浮かせ技を狙ってみるのも戦術のうち。空中コンボを決めた後の交代後は有利な状況となるので、交代中⇨⇨⇨●や交代中⇨⇨⇨●などで二択を仕掛けやすい。特に、コンボの締めを打撃チェンジ可能な技にした場合にはパートナーが素早く動けるため、通常よりも起き攻めがしやすいぞ。

そのほか、壁までの距離やお互いの体力状況により、交代のポイントは異なる。これについては右のページでまとめてあるので、参考にしてもらいたい。



相手を浮かせ直しつつ交代できる技を、コンボの締めに組み込んでみよう。出てきたパートナーが、スムーズに起き攻めできる。



交代中⇨⇨⇨から、固有技を出すことができるキャラクターも居る。アーマーキング、ドラグノフ、ザフィーナなどが代表例。

交代ポイント・その③　ダウンさせる技を当てたとき

相手からダウンを奪ったときは、安全に交代をする絶好の機会。交代をしたいときには、ダウンを奪える技を積極的に狙っていくといい。特にダウンを奪える下段攻撃は、戦局をガラリと一変させる技となり得る。攻めるときも守るときも、常に頭に入れて闘おう。

また、確定反撃などでいろいろな技が決まる状況では、ダウンを奪える技を優先して決めるようにしよう。例えば、デビルジンで10フレームの硬直差に対して確定反撃を決める際、最もダメージが大きいのは裏拳二段(●●)だが、交代したい状況ではダウンを奪える閃光烈拳(●●●)を決めた方がいい。

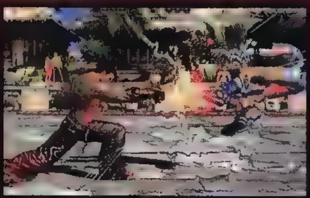
そのほか、ほとんどのものでダウンを奪える「投げ」も安全に交代するための行動として有効。●抜け、●抜け、●抜けの投げを使い分けて、交代のチャンスを作り出そう。特に、投げ抜けされたときに距離が離れるものや、お互いに背向け状態となるものは、投げ抜けされたとしても交代するチャンスが生まれるので、積極的に狙っていくといいだろう。



マードックの●投げやヘイハチの●投げは、投げ抜けされた後に交代しやすい状況となる。使える状況はすべて利用していこう。

交代ポイント・その④　吹き飛ぶ技をくらったとき

交代ポイント①〜③は能動的な交代の例。受動的な交代の例としては「遠めに吹っ飛ぶ技をくらったとき」が挙げられる。ダウン・吹き飛ばし系の技をくらったときは交代ボタンを押すことで受け身を取りながら交代することができるので、そのまま交代してしまおう。ただし、リーチの長い浮かせ技を持つキャラには、受け身交代後のスキを狙われてしまうことがあるので、注意すること。こういった状況では受け身を取らず、タッグクラッシュ(ダウン中に●+TAGボタン)を使って交代するのがいい。交代受け身と使い分けて、相手に的を絞られないようにしよう。



遠めに吹っ飛ばす技は、硬直が長いものが多い。こういった技をくらった場合には、受け身交代を取っても致命傷を受けづらい。



交代で引っ込んでいくところを狙って攻撃された場合、攻撃をくらいつつ出てきたキャラから反撃可能なことも。チャンスを見逃がすな!

壁際は危険がいっぱい
壁際での交代をどうする?

壁に追い詰められたときの交代のタイミングは、画面中央での交代より難しい。「発生10フレームの技で割り込めない連係」に対して交代しようとすると、交代できずに地上で技をくらってしまうのだ。無理やり交代しようとすると技を何発もくらい続けてしまうので、相手の連係が終わるのを待ってから交代するようにしよう。

こちらの立ち●などをいったんガードさせてから交代するのも効果的。できれば相手からダウンを奪ってから安全に交代したいところだが、状況によってはそうもいかない。体力的な余裕が無いときには、多少強引にでも交代してしまった方がいいだろう。



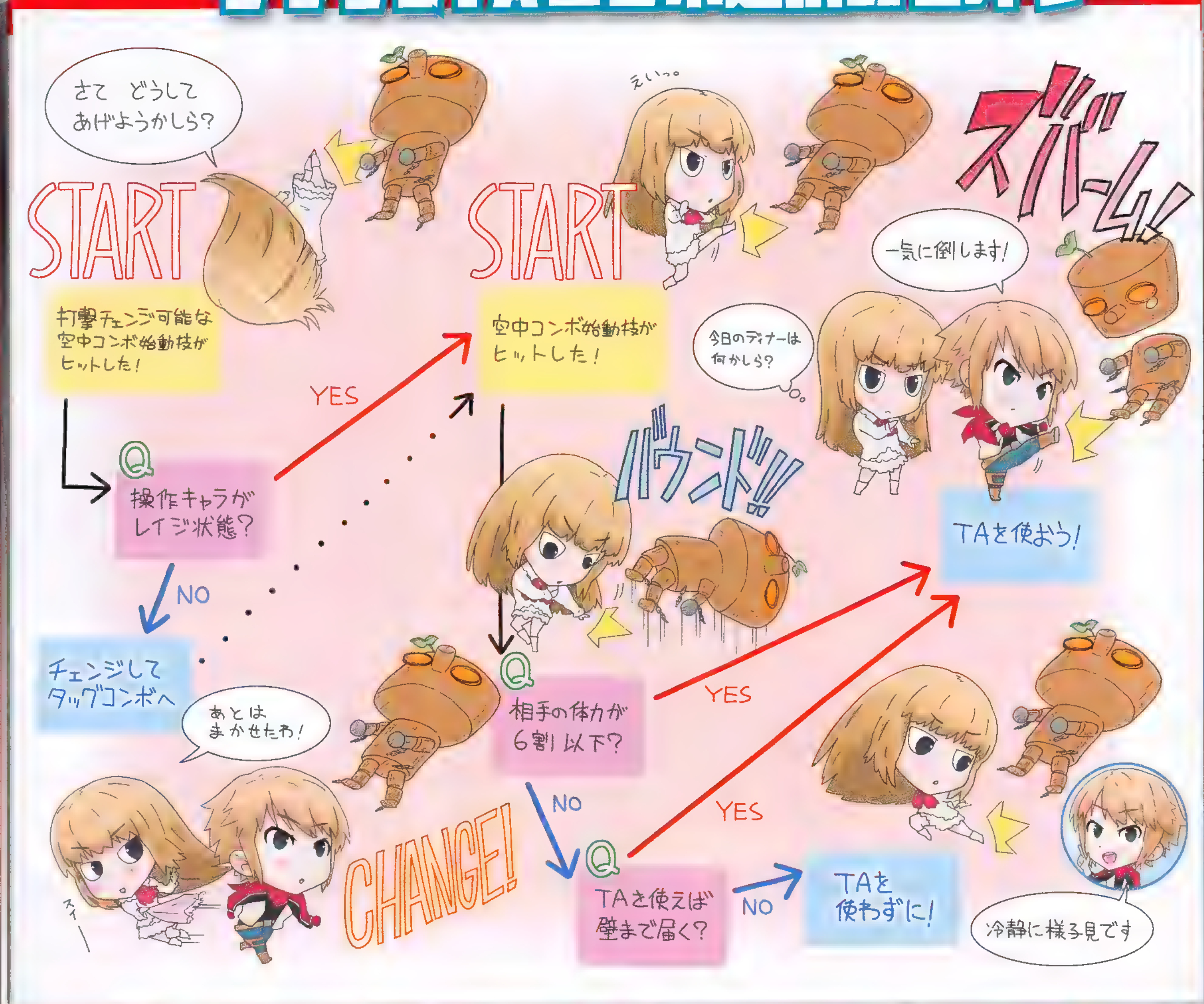
ファランやペクなど、割り込めない連係が続くキャラだと特に危険。落ち着いて、連係のつなぎが遅い部分で割り込むか交代すること。

●交代に関する補足① [illegible]

超図解!

フローチャートで早分かり!

タッグ&TAコンボ選択のセオリー



コンボ始動技からの交代について

空中コンボを決めるときに考えるべきことは、大きく分けて二つある。

一つは「コンボ始動技ヒット時に交代するかどうか」、もう一つは「バウンド誘発時に交代するかどうか」である。対戦中は常に、体力状況、壁までの距離をふまえた上で「今浮かせたらどうするか」を考えておくのが理想的。TAは、使用時に「相手をタッグレイジ状態にしてしまう」というデメリットがあるので、乱用するのは控えるようにしよう。

ではまず、コンボ始動技ヒット時の交代について考えよう。これは基本的には、常に交代するものと考えていい。交代してタッグコンボを決めることで、相手の回復可能な体力ゲージを削ることができるからだ。

例外は、浮かせたキャラクターがタッグレイジ状態の場合。このときは、一人でコンボを決めた方が大きなダメージを与えられるので、基本的には交代せずにそのままコンボを続行した方がいい。

TAを使用するかどうかの判断

続いて、TAの使用について。TAを使うべき状況は「相手をK.O.できるとき」、「単体でコンボを決めた場合でもタッグレイジを発動してしまうとき」、「TAを使うことで壁まで到達できるとき」の三つが挙げられる。最初の二つの条件に関しては、こちらのタッグの火力および相手のタッグの相性によるが、およそ「体力6割以下」を目安としよう。体力が7割以上残っている相手を浮かせたときは、TAの使用を控えるべき。相手をタッグレイジ状態にさせないことで、その後の展開が楽になってくるはずだ。

体力が7割以上ある相手に対して、壁までの到達が見込めるときはTAを使うべきだろう。壁まで到達することができれば、追い詰められた相手のタッグクラッシュ(ダウン中に8方向+TAGボタン)を誘える場合がある。タッグクラッシュ使用時はタッグレイジと回復可能な体力ゲージが消滅するので、TAを使用したデメリットが無くなるのだ。

こぶしメモ!



注目キャラPICK UP 高使用率には理由(ワケ)がある

ラース・アレクサンダーソン

編集部の推しメン、ラースさんは日本中で大人気！　今回はそんな彼を改めて基礎から攻略していくぞ！

Text:福士

ラースのお仕事(シングル編)

ラースはキャラ単体としての性能が非常に高い。その理由の一つとして、ゲーム中でも最高レベルとなる確定反撃の強さが挙げられる。下のカコミを見てもらえれば分かるように、これでもかというぐらいそろっているので、これらを的確に使いこなすだけでも守備力がグンと上がり、堅牢な立ち回りが可能となるのだ。

さらにラースの強さを際立たせているのが、豊富な中段技の数々だ。回転が早く便利なアラートL（⇦●）や、とりあえず有利になったら打てるシェンブロンスマッシュ（⇩●）やウィービングビード（⇧●●）、ローリスクなコンボ始動技であるインラッシュカレント（⇨●●）や、早い＆潜る＆長いと三拍子そろったトリガードスクリュー（⇩●）など、状況に応じた強力な技を多数持っているぞ。

逆に神経を使うのが各種下段技だ。ラースは不用意に打ったシャドウカッター（⇩●）やダブルパルス（⇨➡●●）をガードされて負けるパターンが非常に多いので、相手を崩すときはローリスクな（しゃがみ中⇩●）や投げ技のS・H・B（⇨⇩⇨●）を使って、慎重に体力ゲージを奪っていきたい。



まずは中段でプレッシャーをかける。下段と投げはその後から安全に打っていこう。



相手を壁際まで追い詰めたら、中段で壁やられを狙う。なお、細かい壁攻めは先月号を参照されたし。

確定反撃に使う技をチェック

技名(コマンド)	発生
●●	10
デスマスク(⇨●●)	12
ボルトライナー(⇦⇨●●)	14
インラッシュカレント(⇨●●)	15
トリガードスクリュー(⇩●)	16
インパルスプラス(⇦●●)	20
ストームヒール(⇩●)	25
マルチプライカッター(立ち途中●●)	13
ストリーマー(立ち途中●)	15



デスマスク、ボルトライナーでの確定反撃はラースの生命線。前者はダウン、後者はコンボ始動なので、切り返しから安全にチェンジができるのだ。

ラースのお仕事(タッグ編)

タッグパートナーとして見ても、ラースは超優秀だ。コンボのパーツに使う技の威力が軒並み高く、判定が低い位置にあるので、安定して高火力をたたき出すことができる。そのため、どんなキャラクターと組ませても活躍が約束されているのだ。

コンボにおけるラースの効率的な運用方法は、難しそうで実は単純明快。ラースのパートナーが単体でコンボがあまり減らないキャラクターの場合、チェンジ対応技からはなるべくラースにチェンジしてコンボを入れ、回復可能ゲージを消しつつ大ダメージを与えるようにする。逆に、TAを使うことを含め、ラースよりも大ダメージのコンボが見込めるようなキャラクターの場合には、コンボの途中にラースのTAをはさみつつ体力の絶対量を減らすように心がければすぐにK.O.できるぞ。

ラース始動のコンボの場合も、考え方は一緒だ。自分と相手の体力やレイジの状態を把握してのアドリブは必要だが、基本的にラースよりコンボが減らないキャラクターならチェンジコンボは効率が良くない。TAを絡めてラースでコンボを完走した方がいいだろう。さらに今作では、ラースの空中投げであるリジェクション（空中の相手に⇨⇨⇨●）が壁にヒットした場合には追撃が可能となっている。ラース始動のTAからこれで締めて壁に当てればすさまじい減りをするため、積極的に狙っていきたい



⇧●は打撃チェンジからの拾いに適した優秀な技。ここからライナースマッシュにつなげるのがお手軽。

役立つTAパーツ

- Ⅰ　トリガードスクリュー(⇩●)
- Ⅱ　インパルスプラス(⇦●●)
- Ⅲ　サージバースト～SE(⇨➡●➡)→ストームギア(SE中に●)orライトニングスラスト(SE中に●)
- Ⅳ　DE(⇨●)→相手の下を潜ってからしゃがみ振り向き→ライトニングスターター～SE(立ち途中に●➡)→ストームギア(SE中に●)
- Ⅴ　ヴォルカニックライトニング(⇨●●●●)

解説

Ⅰは相手を高く浮かせ直し、うつ伏せの相手を正面に戻す効果がある。Ⅱは高ダメージの簡単パーツ。Ⅲ大ダメージかつ、相手を自キャラ側に引き寄せる。軸ずれを気にしないならライトニングスラストの方が高ダメージだ。ⅣはⅢよりも多いヒット数でも相手の反対側に回れるパーツ。入力にコツがあるので練習しよう。Ⅴは壁コンボで大活躍。最後が自動的に補正切りになるので、安定したダメージが見込める。

危険な二人～タッグ&TAコンボ実践編～

ここでは具体的な例を挙げつつ、ラースのタッグとしての活用法を見ていこう。

アンナとラースを組ませた場合、両者ともにコンボの火力が高く、どちらのキャラクター始動のコンボでもTAを使えば体力の半分は簡単に奪っていき、壁まで絡むと6割、7割もよくある話。

さらに特筆すべきは、アンナの二択が超強化され、とんでもない崩し能力になること。コールドブレード（しゃがみ中に⇩●）→シットスピン＆ライトアッパー（しゃがんだ状態で●●）を当て、ラースに交代してビードショット～SE（⇩●➡）→ライナースマッシュ（SE中に⇩●）でかなり安定してバウンドし、大ダメージを与えられる。

エディ／クリスティと組ませた場合、これまた厄介極まりない組み合わせとなる。全キャラ中でもトップクラスの性能を誇るエディ／クリスティの浮かせ技の数々からラースにチェンジすることで、高いダメージを与えることができるのだ。ビリバ（⇩●）やルピエルナ（立ち途中●or⇩⇨●）も十分に危険だが、最も脅威となるのはフズィラール・ヘランバゴ（立ち途中に●●）とベンリン・ヘランバゴ（⇦●●）。これらはラースにチェンジしてトリガードスクリュー（⇩●）を当てると正面浮きに戻すことができ、その後のコンボで体力の約半分を回復可能ゲージごと減らすことができる。



ヘランバゴの後にトリガードスクリューを当てると足向け浮きにすることができ、その後のコンボで体力の約半分を回復可能ゲージごと減らせる。

トリガードスクリューはTAで使った場合、技後に動き出せるまでの時間が短く、浮きも低いため非常に役立つ。ロジャーJr.のテイルカッター（⇧●）→アニマルヘッドバット（⇩●）の後は、縦回転技を当てても足向き向きに戻せないバウンド状態になるが、TAでトリガードスクリューを当てた後にロジャーJr.をダッシュさせれば、相手を追い抜き、足側から●●などで拾い直せる。

厳選"ひとネタ"攻略 活かすも殺すも使い方次第

空中受け身の可能性は?

超火力の限定コンボで辛い思いをしているオーガ使いに捧げる、空中受け身講座!

Text:KEN



空中受け身の性質を理解しよう

クマに匹敵、あるいはそれ以上の巨大な体躯を持つオーガは、一度浮かされるとそのまま壁まで運ばれ、限定コンボを決められた上に強烈な起き攻めでK.O.されてしまいがち。そんなとき頼りになるのが空中受け身だ。

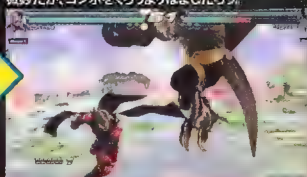
空中受け身にはいくつかのルールがあり、①空中判定になってからダウンするまでの間に1回だけ使用可能、②壁やられを経由すると空中受身ができない、③空中受け身を使用するとヒットバックがリセットされる、④着地後にはガードできない硬直がある、というもの。③と④の仕様のお陰で思わぬ負けを喫したプレイヤーは多いだろう。適切なポイントで空中受け身を取るためには「どのような状況で空中受け身を取れば相手のコンボを切ることができるのか」を体系化することが大切。

空中受け身可能な状況は大きく分けて二つ。「つなぎの遅い技の間」と「リーチの短い技の直前」だ。前者はつなぎの間隔やヒット数により空中受け身後の状況はさまざま。後者は立ち●などスキの少ない技の直前が多いため、着地のスキに攻撃を受けるリスクはあるが、K.O.されそうなときなど狙う価値はある。右の表も参考にしてほしい。



タッグコンボのつなぎ技として強力なラースのライナースマッシュだが、オーガにかかればこの通り……。

バウンド前に空中受け身で回避可能。着地後の状況は微妙だが、コンボをくらうよりはましだろう。



代表的な空中受け身ポイント

キャラクター名	回避できるパーツ(コマンド)
ボブ	コンビネーションブル(⇦●●)
ブルース	トライデントミドル(⇧●)→バサートハンマースタンプ(バサートスタンス中に⇨●)
ラース	ビードショット～SE(⬀●➡)→ライナースマッシュ(SE中に⇧●)
ポール	竜王霹靂掌(⇩●ヒット時●ヒット時●)
キング	ストライクエルボーラッシュ2発止め(⇦●●)→⇨入れ●
レイヴン	フライングコープス(⇨➡●)→⇨入れ●

表の上三つはつなぎの遅いパーツ、下三つはリーチの短いパーツ。

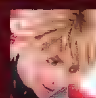
コンビネーションブルには、早い段階でコンボに組み込まれたときに狙う。2発目が地上ヒットになる場合と、お互い背向けで微有利になる場合がある。ブルースのコンボはバサートハンマースタンプを確実に地上くらいにできるが、見た目の似たショットシェル(●●●➡)で刻むコンボは回避できず、パーツの見極めが難しい。ラースの定番コンボもライナースマッシュを回避もしくは地上くらい可能だが、うつ伏せ頭側ダウンとなるため、その後の起き攻めが厳しい。ライナースマッシュをストームギア(SE中●)にされると再度浮かされてしまう。竜王霹靂掌は2、3発目どちらに対しても回避可能だが、1発目をくらった時点で受け身すれば3発目をガードして反撃が可能。キングとレイヴンのコンボは定番パーツの立ち(⇨入れ)●部分を回避可能。こちらの着地硬直に対して浮かせ技が間に合ってしまうが、展開が早く相手もその後のコマンドを入れ込んでいることが多く、結果的に安く済むことが多い。リスクを考慮し、K.O.必至な状況で狙うのがいいだろう。

厳選"ひとネタ"攻略 大人気キャラステップアップ講座!!

ラース&レオ戦術指南!

巷で使用率の高いこの2キャラ。ここに掲載した情報を活用すれば、「量産型」とはいわせない、ひと味違った動きができるかも!?

Text:ユウ





ひと味違うラース指南:タクティックソードが強い!!

本作よりバウンド誘発技となったタクティックソード(⇩●)、実はフレーム面も強化されている。ガードさせた場合は五分の状況でこちら側が立ち状態、相手側がしゃがみ状態となる。ヒット時も相手はしゃがみ状態だ。ここまでは前作までと変わらないが、ヒット時の有利フレームが大幅に増え、再度繰り出すタクティックソードが相手の立ち途中●などにも打ち勝つ上に、(⇩●)などの暴れをつぶしバウンドを誘発する。相手を固めたら、そこからダブルパルス(⇨➡●●)で大きなダメージを狙っていこう。



相手の右横移動をとらえるので、こちらが1P側の場合はタクティックソードヒット～再度タクティックソードは絶対的な行動となる。

ひと味違うレオ指南:起き攻め二択で火力アップ!!

迎面腿～仆歩(⇩●●⇩)の構え移行は本作より追加された新要素だ。空中コンボで相手をバウンドさせたら前ダッシュ～迎面腿～仆歩で相手をたたき付けよう。相手がその場起きや後転を選んだ場合、続く圧砕硬拳(仆歩中●●)で拾い直し、掃堂提～上歩撞掌(⇩●●)が空中コンボとなる。バウンドこそさせられないものの、それぞれのコンボパーツが高威力なので、ダブルアップとしては上出来なダメージといえよう。寝っぱなしや横転を選ぶ相手には仆歩移行せずに、震脚(相手ダウン中に⇩●)で追撃しよう。



迎面腿～仆歩は通常の立ち合いでも有効。迎面腿をガードして不用意に立ち●などで反撃する相手には圧砕硬拳が空振りの硬直にヒットするぞ。

ガードさせた場合の攻防

ガードさせた場合は相手のしゃがみ状態からの反撃を横移動でかわし、インラッシュカレント(⇨●)などをスカし確定としてたたき込むのが理想。攻めを継続させたい場合には、立ち途中●などの反撃にも負けない立ち●で細かく攻めよう。



派手さは無いものの、相手にとってはかなり厄介な技。近距離の制圧にもってこいだ。

ダブルアップ成功後の発展系

圧砕硬拳からの掃堂提～上歩撞掌で相手を壁に張り付けたら、●を追加入力して閃電へと移行してみよう。そこからの起き攻めは、絶招迎面腿(気合い溜め中⇦●●)と絶招前掃雷王拳(気合い溜め中⇨●●)が強力だ。



絶招迎面腿はヒット確認が可能なので、ガード時には2発止めから再度二択を迫れるぞ。

厳選"ひとネタ"攻略 これぞ選ばれしタッグの火力!

ヒールブースター始動コンボ特集!

リーのヒールブースター（立ち途中●●）からのタッグコンボも数多く発見されてきている昨今、その中でも高火力なものをチョイス！

Text:アブソリュートK田



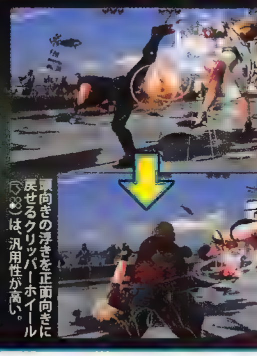
タッグシステムだからこそ許される壮快感を味わえ!!

リーのヒールブースターは、前作までは平均的な体格のキャラにはインパルスショット（⇨➡●）ぐらいでしか追撃できなかったが、今作では特定の組み合わせでバウンドを絡めたコンボを決めることが可能になった。

その中でも安定してバウンド～TAで大幅に体力を奪えるオーガ、スティーブ、ドラグノフ、ボブのコンボと、取りこぼしの無いようにヒールブースターを確定反撃で決めていきたい技を、下表にて紹介する。

リーチが長く発生が早いヒールブースターは確定反撃のみならず、しゃがみ状態からのスカし確定にも非常に使いやすい技だ。防御の選択肢で横移動～しゃがみや、後ろダッシュ～しゃがみを織り交ぜてみよう。相手の技の空振りには見逃さずに決められるようになれば、ほかのタッグに火力で後れを取ることは無いだろう。

どのコンボも五割以上の体力を奪うことができるので、スライディング（しゃがんだ状態で⇩●）との二択で使っていくのはもちろん、相手の体力が五割を切っていたら強気にヒールブースターの割合を増やしていこう。



当てる機会が多い技であるだけに、常にTAGボタンを押すクセを付けたいところ。

裏向きの浮きを正面向きに戻せるクリッパーホイール（⇩●）は、汎用性が高い。

ヒールブースターで反撃したいポイント一覧

キャラクター名	技名(コマンド)
ジンパチ	積石崩し(しゃがんだ状態で⇨●)
ジュン	翠連下蹴り(●●)
アスカ	翠連下蹴り(●●)
ロウ	ブレイクロー(⇧●)
レイ	⇩●
フェン	七寸靠(⇩⇧⇨●)、禁歩震(⇨●●)、跌翻(⇧●)※1
レイヴン	バシリスクファング(⇩●)
ブルース	ダッキングロー(⇨☆⇩⇘●)
ジェイシー	後掃腿(しゃがんだ状態で⇧●)
マードック	ダブルナックルハンマー(⇦●●)
ブライアン	ハチェットキック(⇩⇘⇧⇦●)
レオ	後掃旋(しゃがんだ状態で⇧●)
リリ	サレンデイジー(立ち途中に●●●)
キング	シューティングキックコンビネーション1発目(⇧●)
ニーナ	スパークコンボ(●●●or⇘●●●)、クイックスパークコンボ(●●●●)
アンナ	トリプルスマッシュ(●●●or⇘●●●)、クイックスパークコンボ(●●⇩●)、ワンツーパンチ&レフトローキック(●●●)、逆PDKコンボ(●●)、PDKコンボ(●⇩●)
ヨシミツ	鬼門跨ぎ(立ち途中に●●)
ペク	バタフライニードル(●●●⇩●)、フラミンゴウェイブニードル(フラミンゴ中●●⇩●)、ウェイブニードル(立ち途中●●⇩●)
エディ クリスティ	アウー・ジ・ビッコ2発目(⇩●●)
ファラン	ライトキックチェーンソーヒール(●●●)※1
ザフィーナ	イルアングライベル1発目(⇧●)※2

※1……シルバーニー(⇩●)では反撃が届かないことが多い。／※2……2発目を出し切られた場合、シルバーニーでの反撃がつぶされる。

ヒールブースター始動コンボ

I (パートナー:ボブ)ヒールブースター(立ち途中●●)T➡チャックカッター(⇨➡●)B➡【TA:クリッパーホイール(⇩●)】→⬅●→バイツアッパー(⇧●)→コンビネーションブル(⇩●●)→スリースターコンボ1発止め(⇦●)

II (パートナー:ドラグノフ)ヒールブースター(立ち途中●●)T➡ロシアンフック(⇨➡●)B➡【TA:クリッパーホイール(⇩●)】→スタンガン・ニー(⇨●●)→ステップインシェーブキック～スニーク(⇨●⬆)→⇧☆立ち●→シェーブキック～スニーク～ブーストエルボー(⇨●⬆●)

III (パートナー:スティーブ)ヒールブースター(立ち途中●●)T➡ドラゴニックハンマー(⇨➡●)B➡【TA:クリッパーホイール(⇩●)】→ダッキング～ガゼルパンチ(⇨●●)→フェイントレフトフック～フリッカー構え(⇧●【●●】⬅)→スピットファイアコンビネーション1発止め～ターンパンチ(フリッカー構え中●⬅●●)

IV (パートナー:オーガ)ヒールブースター(立ち途中●●)T➡ゴライアス・トゥース(⇧●)B➡【TA:リーサマー(●⇧●)】→前ダッシュ～裏旋空刃双脚(⇨⇨⇩●●●)

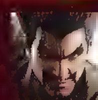
解説 IVのオーガのパターンが最も簡単、ボタン連打でバウンドさせることができ、裏旋空刃双脚(⇩●●●)の前の前ダッシュにさえ気を付ければ難なく成功する。それ以外のパターンはバウンド技のつなぎが難しく、ほぼ最速で出さなければならない。ただしこちらのコンボ後は向きを正面に直せるので、壁コンボまでつながれば超ダメージになることも。

厳選"ひとネタ"攻略 若返って攻撃力アップ!

新生ヘイハチのコンボ特集!

今作からコンボで大活躍の青雷神拳（⇨☆⇧●）と多聞殺・弐（●⇦●●●）。うまく取り入れられれば、大幅火力アップ間違い無し！

Text:ノブ



見た目・威力抜群! 決めろ青雷神拳!

本作の青雷神拳（⇨☆⇧●）（※入力方法、性能については欄外「こぶしメモ」参照）は硬直が減り、ヒット時に相手を高く浮かせ直すのが特徴。そのため青雷神拳を高めの位置で当てれば、次の技が何と空中でヒット！ 入力コマンドこそ難しいが、見た目よし・ダメージよしの優秀なコンボパーツなのだ。

下の表のコンボにあるように、最速風神拳などの高く浮かせる技から直接決めたり、TAで使用したりとさまざまな場面で狙えるぞ。練習して対戦で決めれば、相手を驚かせること間違い無し！



下記のコンボIIIは平八の青雷神拳を若干遅らせて出すことで相手がデビルジンの頭上へ吹き飛ぶように。そこへ雷紅昇波(⇧●)を出すと……、



頭上を通過する相手を追いかけるようにデビルジンがビームを放つ。まさに大道芸のようなコンボだが、実は威力が非常に高い。

青雷神拳使用コンボ

I 最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)→青雷神拳(⇨☆⇧●)→無双鉄槌1発止め(⇧●)→天魔覆滅1発止め(⇦⇨●)→瓦割り(⇩●)B➡奈落払い雷神拳(⇨☆⇩⇧●●●)

II (パートナー:カズヤ)最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)→青雷神拳(⇨☆⇧●)→最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)→瓦割り(⇩●)B➡【TA:エアインフェルノ(デビル化中に ⇩●)】→青雷神拳(⇨☆⇧●)→天魔覆滅(⇦⇨●●)

III (パートナー:デビルジン)鬼鐘楼(⇦●)カウンター→右横移動(⇩☆)～奈落堕とし(⇨☆⇩⇧●●)B➡【TA:(若干遅らせて～)青雷神拳(⇨☆⇧●)】→雷紅昇波(⇧●)→立ち●→飛倉(⇨●)

壁コンボには多聞殺・弐!

多聞殺・弐は2～3発目のつなぎが非常に遅い。そのため2発目ヒット後はパートナーが先に動け、3発目が当たる前にパートナーの技を当てられる。そこから多聞殺・弐の3発目がヒットし、パートナーがさらに追撃する流れだ。壁の補正切りを複数回狙え、多聞殺・弐自体も非常に高威力のため壁コンボに最適なのだ！



多聞殺・弐の2～3発目の間に烈火脚を出すと壁の補正切り状態にヒット。

多聞殺・弐の3発目ヒット後、忌怨拳で二度目の壁補正切りを狙うのだ！

TA多聞殺・弐コンボ

I (パートナー:カズヤ)速疾號打(⇦●●)～壁やられ・強～烈火脚(⇩●)B➡【TA:多聞殺・弐(●⇦●●)】→烈火脚(⇩●)(～多聞殺・弐3発目がヒット)→忌怨拳(⇧●)or絶影拳(●)

II (パートナー:デビルジン)蛇毒気掌(⇦●●)～壁やられ・強～荒魂撃ち(⇧●)B➡【TA:多聞殺・弐(●⇦●●)】→鬼鐘楼(⇦●)(～多聞殺・弐3発目がヒット)→鬼鐘楼(⇦●)

III (パートナー:ブルース　相手壁際)テンカオ(⇨●)～壁やられ・強～グラブガン・マーディット(⇩●)B➡【TA:多聞殺・弐(●⇦●●)】→ティー・ソーク・カウ(⇦●)(～多聞殺・弐3発目がヒット)→スーア・レプ【⇧●●●】

解説 Iは多聞殺・弐の入力の最中から⇩へレバーを入れておき●を入力すれば、烈火脚が最速で出せる。体が小さいキャラには最後の忌怨拳を絶影拳で代用しよう。IIは多聞殺・弐の2発目から⇦へレバーを入れつつ、●を連打しよう。IIIは全キャラ中屈指の大ダメージコンボ。ブルースのコンボの運び距離を考えると驚異の一言。

こぶしメモ!
●ヒールブースターについて補足：ジェイシーの後掃腿などいくつかの技はガード時の距離によってはヒールブースターが届かない場合があるので注意
●青雷神拳について補足：⇨と●を同時に入力することで、青い光をまとった雷神拳が出せる。相手の横移動でかわされることが無いなど実は高性能

厳選"ひとネタ"攻略 **コンボは減ってナンボでしょ!**

側面・背面崩拳コンボ大特集!

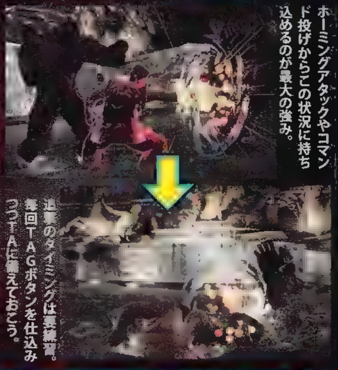
空中特殊やられを活用すれば、コンボはここまで伸びる。体力ゲージの半分以上を一瞬にして消し去る超絶コンボ集を一挙ご紹介!

Text:バベル樋口




先に浮かせれば大幅有利、とにかく打つべし!

ポールの崩拳(↓↘→2)を空中状態の相手に側面から当てると、受け身が取れないまま近い位置でダウンする。この現象と、コンボで側面を取りやすいマードックを組み合わせることで、強力な連係を作ることが可能だ。TAで崩拳を側面から当ててダウンを奪ったら、マードックのバイシクルキック(→→→3)で追撃しよう。ダウン中の相手にヒットし、起き上がって軽減しようとすればバウンドを誘発! 思わず目ン玉飛び出るほどの減りをゲームセンターで体感しよう!



ホーミングアタックやコマンド投げからこの状況に持ち込めるのが最大の強み。

追撃のタイミングは要練習。毎回TAGボタンを仕込みつつTAに備えておこう。

解説

Ⅰ、Ⅶは両方のキャラで使えるコンボ。Ⅱ～Ⅶはマードック始動。Ⅷ～Ⅸはポール始動。
Ⅰはかなりシビアだが正面浮かせから側面崩拳を狙える驚異のコンボ。左横移動～崩拳を素早く入力することがコツで、さらに難度は増すがスイングアッパー(↘2)やコングラッシュ2発止め(↘3↘2)からも同じ内容で側面ヒットを狙える。
Ⅱは↓↘→2ヒット時に軸が少し右側に傾きやすいため、その後のつなぎはごく簡単。
Ⅲはパワーバンプまでの入力を早めに、ヒット数が少ないので崩拳後の走り出しを少し遅らせないとバイシクルキック(→→→3)がコンボになってしまう点に注意。
ⅣとⅤはこのタッグのメインとなるコンボ。バウンドまでのつなぎを丸ごとコングラッシュ(↘3↘1+2)で代用すれば、ダメージこそ落ちるがグッとお手軽になる。
Ⅵは1↓1+2が横移動中1にならないよう横移動～→☆をきっちり入力しよう。
Ⅶは崩拳が背面ヒットとなり相手が転がらないので、→→→3を急いで出すのがコツ。
Ⅷは裏疾風が↘2などになってしまったら、ダブルストライク(←1+2)⇒前ダッシュ～竜王霹靂掌(→→↓3 ヒット時 2 ヒット時 1+2)とつないでコンボを終えよう。
Ⅸは少しずつ回り込むことで崩拳を打ったとき側面に当てられる寸法だ。
Ⅹ、Ⅺは、相手が起き上がってバイシクルキックをくらったときの追撃用コンボ。

側面からのTA崩拳を使ったコンボ

Ⅰ {ショルダーインパクト(↓1+2) or 裏疾風(↓↘→2)Ⓣ⇒}→ストレート～ショルダーインパクト(1↓1+2)→ワンツークラウチングスタイル～キャンセル(1 2 3+4 3+4)→コンプレッサー(↘3 2)Ⓑ⇒【TA:左横移動～崩拳(↑☆↓↘→2)】
Ⅱ バリスタナックル1発止め(↓↘→1+2)→右横移動(↓☆)～立ち1→コングラッシュ(↘3↘1+2)Ⓑ⇒【TA:右横移動～崩拳(↓☆↓↘→2)】
Ⅲ ローリングバックナックル(←2)カウンター or ジャイアントブラット(→1+2 1+2)3発目カウンター→クラウチングスタイル(3+4)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中→1 2)Ⓑ⇒【TA:崩拳(↓↘→2)】
Ⅳ ダブルハンマーフック1発止め(→2)カウンター→クラウチングスタイル～♠で構えを解く(3+4♠)→クレイグホーン(しゃがんだ状態で 1+2)→→入れワンツークラウチングスタイル(→1 2 3+4)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中→1 2)Ⓑ⇒【TA:右横移動～崩拳(↓☆↓↘→2)】
Ⅴ アトミックバスター(→➡1+2)Ⓣ⇒左横移動～裏疾風(↑☆↓↘→2)Ⓣ⇒ワンツークラウチングスタイル(1 2 3+4)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中→1 2)Ⓑ⇒【TA:崩拳(↓↘→2)】
Ⅵ ヘラクレスハンマー(相手ダウン中・足側で↗1+3 or 頭側で ↗1+4)→左横移動～ストレート～ショルダーインパクト(↑☆→☆1↓1+2)→コンプレッサー(↘3 2)Ⓑ⇒【TA:崩拳(↓↘→2)】
Ⅶ {レイドキック(立ち途中に 3) or 朧月(立ち途中に 2)Ⓣ⇒}→➡入れ1→コンプレッサー(↘3 2)Ⓑ⇒【TA:左横移動～崩拳(↑☆↓↘→2)】
Ⅷ 瓦駒(↓↙←4)カウンター→右横移動～裏疾風(↑☆↓↘→2)Ⓣ⇒ワンツークラウチングスタイル(1 2 3+4)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中→1 2)Ⓑ⇒【TA:右横移動～崩拳(↓☆↓↘→2)】
Ⅸ 飛鰐(↓↙←1+2)Ⓣ⇒→左横移動(↑☆)～立ち1→左横移動～ワンツークラウチングスタイル(↑☆1 2 3+4)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中→1 2)Ⓑ⇒【TA:左横移動～崩拳(↑☆↓↘→2)】

追撃用

Ⅹ バイシクルキック(→→→3)(正面空中ヒット)Ⓑ⇒【TA:双飛天脚(↙1 2)】→ニースリング(↙3)→ワンツークラウチングスタイル～キャンセル(1 2 3+4 3+4)→モビーディックダイブ(空中の相手に →➡1+2)
Ⅺ バイシクルキック(→→→3)(背面空中ヒット)Ⓑ⇒【TA:ダブルストライク(←1 2)】→ジャイアントブラット(→1+2 1+2)

厳選"ひとネタ"攻略 **セバスチャンも喜んでいますわ!**

投げとコンボの『鉄漫』タッグ!

『鉄漫』、読みましたか? 天才美少女喧嘩師エミリ・ロシュフォールの下僕(パートナー)といえば、やっぱり謎のドイツ人レオ、ですよね?

Text:ハメコ。




相性、投げ、火力……、すべてがゴージャス☆

今回オススメするのは、高遠るいによる『鉄拳6』コミカライズ作品『鉄漫 -TEKKEN COMIC-』をモチーフとした、リリとレオによるお嬢様と執事タッグ。

このタッグの強みは三つ。まず、互いに怒りやすいこと。体力6割を奪われた時点で後衛がレイジになるので、反撃を恐れず主力浮かせ技を打てる。

次に固有のタッグスローであるリリのラフレシア(↘1+2)とレオの単陽打(2)が強力なこと。特に前者からはⅥの壁コンボに持ち込めるのが利点だ。

最後は、タッグコンボおよびTA絡みの壁コンボが威力絶大なこと。本稿を参考にそのパワーをたん能してくれ!



単陽打チェンジ後は相手を足側うつ伏せダウンにし、右側面を取る。その場起きに背面ヒットするウイングニー(↙3)(ヒット確認から4まで出し切るのが理想)、両横転に当たりやすいエーデルワイス(↗3)、後転や起き上がり交代にヒットを狙える→➡～↘4で攻めよう。

リリ始動コンボ

Ⅰ ライジングタクト(立ち途中2)Ⓣ⇒➡1→頂肘金鶏独立～進歩(←2 3↘)→穿冲拳1発止め(↙1)→二郎担山(←1+2 1+2)Ⓑ⇒前ダッシュ～金剛華山托天掌(→→↘1+2 1+2↓↘→2)
Ⅱ バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(↘3+4)→背向け↓2→ライジングタクト Ⓣ⇒立ち4→前ダッシュ～金鶏独立～進歩(→→→3↘)→両儀二推圧肘(進歩中1+2 1+2)
Ⅲ 下段さばき→ライジングタクト(立ち途中2)Ⓣ⇒→穿冲拳1発止め(↙1)→金鶏独立～進歩(→3↘)→両儀二推圧肘1発止め(進歩中3)→金鶏独立～進歩(→3↘)→両儀二推圧肘(進歩中1+2 1+2)
Ⅳ (相手壁際)トライアングルスプレッド(1+2)～壁やられ・強～フッキングヒール(↘4)Ⓑ⇒【TA:金剛華山托天掌(↘1+2 1+2↓↘→2)】→フリップミラー(←3+4)→ハングドキック・スピニングエッジ(背向け中3+4)
Ⅴ (相手壁際)エリゼ・ルブラアロンジ・カロコレ(←1 4)～壁やられ・強～フッキングヒール(↘4)Ⓑ⇒【TA:金鶏独立～進歩(→3↘)→霍打頂肘(立ち途中に 3 4)】→エリゼ・ルブラアロンジ・カロコレ(←1 4)
Ⅵ (相手壁際)ラフレシア(↘1+2)Ⓣ⇒壁やられ・強～二郎担山(←1+2 1+2)Ⓑ⇒【TA:ディレイクロックキック・リターン(→3+4 3 4)】→しゃがみ～霍打頂肘(立ち途中に 3 2)

レオ始動コンボ

Ⅶ 上歩掛山(立ち途中に2)Ⓣ⇒マルスソード(→2 3)→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(↘3+4)→テンペスト(背向け中1+2)Ⓑ⇒→アルストロメリア1発目～パラードステップ(→➡3➡)→ローズ・ピケ(パラードステップ中1 2)
Ⅷ 翻欄錘(仆歩中に2)Ⓣ⇒立ち4→マルスソード(→2 3)→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(↘3+4)→テンペスト(背向け中1+2)Ⓑ⇒→アルストロメリア1発目～パラードステップ(→➡3➡)→ローズ・ピケ(パラードステップ中1 2)
Ⅸ (相手壁際)上歩擂拳(→➡2)～壁やられ・強～劈鎚(↓2)Ⓑ⇒【TA:ムーンサルト・アルストロメリア1発止め～パラードステップ(↑3+4➡)→ハニーサックル(立ち途中に 3 4)】→双換打1発止め(↘1)(～ハニーサックル2発目ヒット)→しゃがみ(⬇)～霍打頂肘(立ち途中3 2)

解説

Ⅰ、Ⅶ、Ⅷは互いの主力浮かせ技からのタッグコンボ。どれも簡単かつ威力が高いことがこのタッグ最大の強みとなっている。Ⅱはリリの↘3+4からタッグコンボに持ち込みつつ、運びを重視したレシピ。レオの進歩中1 2 1+2で壁に吹き飛ばした後は、↓2よりもリーチが長いダイレクトタッグアサルトからⅥやⅨの壁コンボに持ち込むのがオススメだ。Ⅲはリリの下段さばきからタッグコンボに持ち込める、というもの。Ⅳ、Ⅴはリリ側からの壁コンボ。Ⅵは7ページでも紹介している引きはがしコンボ。3発目以降が「確定追撃」となる背向け中3+4での追撃が間に合うため非常に高威力。ⅤはTAでの進歩中に♠を入れ続け、立ち途中1 3 2の1、3発目をダウン中の相手に決めることで成立する高難度のつなぎ。体が大きめの相手には、締めの←1 4を→3+4 4に切り替えられる。Ⅵは相手が壁際、かつ自分の左側に壁がある状況で、ラフレシア始動のタッグスローで投げると壁やられ・強を誘発できることを活用した壁コンボ。リリの→3+4 4は初段を低めで当てて2発目をダウン状態の相手に当て、その後レオの立ち途中3 2の初段をダウン状態の相手に決めるのが理想だ。Ⅸはレオ側からの壁コンボ。壁やられ中の接地が早い、足の長いキャラには決まらないが、威力は抜群に高い。難しいならⅥのレシピでも十分強力だ。

ひとこじメモ!
●マードック&ポール編: [illegible]のバイシクルキック[illegible]タッグクラッシュで[illegible]されやすいが、タッグクラッシュを[illegible]って[illegible]でかわせば浮かせ技を当てるチャンスになる。
●リリ&レオ編: リリの背向けからの選択肢には、タッグスローも組み込もう。[illegible]は近距離でダウンを奪いつつレオに交代、中段の[illegible]と下段の相手ダウン中[illegible]

厳選"ひとネタ"攻略 強化された受け流しを活用せよ

受け流しからの反撃を極めよう!

最強のさばき技「受け流し」。その性能を引き出せるかどうかは、プレイヤースキルにかかっている。相手に触られずに勝つのも夢ではないぞ！

Text:タケヤマ



目指すは鉄壁の守り

受け流し（相手の攻撃に合わせてor）成功時は、受け流した技のスキの大きさに応じた技で反撃できる。スキの小さい技を受け流したときには正拳～上段後ろ回し蹴り（）、スキの大きい技を受け流したときには飛び二段蹴り（）で反撃しよう。特に、打撃チェンジ対応技である飛び二段蹴りの確定状況は見逃せない。

また、技の硬直中、自動的にガードとなる状態が続く受け流しは、交代して出てきたときに出す技としても最適。うまくいけば、相手の技を受け流して逆に反撃できる。



発生の遅い技は、見てから受け流すことが可能。早めに入力してしまってもガードになるので安心だ。

受け流し成功時に飛び二段蹴り（）で反撃できる主要ポイント一覧

キャラクター名	技名（コマンド）
ジンパチ	乾闥婆（）
オーガ	右掌底打（）
ジュン	鳳仙華2発目（）
ジェイシー	斬捶落肘2発目（立ち途中に）
ヘイハチ	裏旋空刃脚（）
ジン	胴抜き（）
カズヤ	左踵落とし（）
アスカ	圧到（）
リリ	バックフリップ・スピニングエッジ1発目（）
ファラン	フラミンゴライトヒール（右足上げ中に）、回転踵落とし～右構え（）
シャオユウ	里合腿（）
エディ／クリスティ	コトヴェラダ（）
フェン	側腹腿（）、裂旋脚（）
レイ	豹手（豹の構え中に）
リー	ギャラクティスクロー2発目（）、ヒールブースター2発目（立ち途中に）
ポール	崩拳（）
ロウ	ドラゴンスラッシュ（）
スティーブ	アーガススパート3発目（ピーカブースタイル中に）
マードック	ダンクエルボー（）、プッシング（）、クローザーストライク（）
キング	ローリングソバット（）
アーマーキング	スマッシュフック（）、ナックルボム（）
ガンリュウ	電車道コンボ2発目（）
ニーナ	シットスピン&ライトアッパー（）、踵斬り（）
アンナ	フェイタルアタックコンビネーション2発目（）、リフトショット（立ち途中に）
ヨシミツ	卍裏跳蹴り（）
ブライアン	チョッピングエルボー（）
ジャック6	スレッジハマー（）
クマ／パンダ	熊鬼神拳（）
ロジャーJr.	ワンツーボディフック3発目（）、アニマルメガトンパンチ2発目（）
ワン	撤歩双戟2発目（）
ブルース	ティー・ソーク・カウ（）
ベク	ベクラッシュ4発目（）
レイヴン	ハーデスヒール（）、アイアンフレイル（）
ドラグノフ	ロシアンフック・アサルト（）
デビルジン	胴抜き（）
レオ	覇王浙江2発目（）、翻欄錘（仆歩中に）
ザフィーナ	バアルゼブル（モードスケアクロウ中に）、ブンディダガー（）
ミゲル	ルードチャージ（）
ボブ	ダブルチャパティ1発目（）
ラース	エルボーコロナ（）
アリサ	リニアドロップキック2発目（）、インバウンドキック2発目（）

●受け流しのタイムチャート～コマンド入力（①左端）から技の終了後まで

① ② ③ ④ ⑤

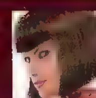
①0～1：ガード可能
②2～8：受け流し判定あり
③9～18：ガード可能
④19～30：技をくらう硬直
⑤31～：硬直終了
（数字の単位はフレーム＝1/60秒）

厳選"ひとネタ"攻略 下行くけど、減るよ?

コールドブレードからの追撃特集!

前号でも少し紹介したコールドブレードからのタッグコンボだが、今号ではさらに掘り下げた情報を紹介するぞ。

Text:リュウケイ



パートナー次第で強力無比な二択がかけられる!

アンナの最大の武器は、リフトショット（立ち途中）とコールドブレード（しゃがんだ状態で）による二択である。しかし、この二択には「後ろダッシュされ、下段のコールドブレードが先端ヒットするとコンボが入らない」ことと、「横移動によってどちらの技も回避されてしまう」という弱点がある。今作では横移動が強化されているため、当たりにくいと嘆いている人も多いだろう。しかし、あきらめるのはまだ早い！　パートナーを使えば、コールドブレード先端ヒットでもコンボを決められ、一回のチャンスで与えられるダメージの期待値を上げることが可能になる。他キャラには無い下段始動高火力コンボをものにして、相手を震え上がらせよう！

具体的には、コールドブレードからシットスピン＆ライトアッパー（）からの打撃チェンジを狙う。右表ではそこから拾える実戦的な技をいくつかピックアップしたので、パートナーを含む試合の状況を確認しながらタッグコンボを決めるかどうかを選択していこう。なお、このパーツはほかのさまざまなシチュエーションにおいて応用することが可能だ（欄外参照）。



リーチこそ長いが先端ヒット時コンボに行けないので、リーチを活かせなかったコールドブレードだが……、



パートナーが居れば安心！　対になる中段のリフトショットからもタッグコンボを決めることができる。

コールドブレード→シットスピン&ライトアッパー後の追撃

キャラクター名	技名（コマンド）
ジンパチ	礎割り（）～
オーガ	ゴライアス・トゥース（）～
ジュン	神柱（）→流燕～彩華（）→出雲～祓手結び（出雲中）～
ジェイシー	虎身肘（）→疾歩掌拳～転身歩（）→バーニングチョップ（）～
ヘイハチ	瓦割り（）～
リリ	ピーコックジャイブ2発止め（）→ピーコックジャイブ（）
シャオユウ	里合腿（）→背身下段脚（）
リー	ビューティフルスパンク（）～
ポール	瓦割り落葉（）
レイ	昇竜連脚（）
フェン	鬼弾激掌（）
ロウ	ギアエッジキック（）～
ガンリュウ	勇魚打ち（）
ニーナ	アイボリーカッター（）～
ブライアン	ストマックブロー（）→マッハパンチ（）
ジャック6	スレッジハマー（）～（※やや難しい）、マッドドーザー（）
ロジャーJr.	エルボーピンタ（）→テイルモッピング（）
ワン	双白鶴爪（）
ブルース	レフトローハイキック～バサートスタンス（）→バサートテンカオ（バサートスタンス中）
レイブン	タルタロス（）
ドラグノフ	セパレーター（）
レオ	掃堂提～上歩撞掌（）
ザフィーナ	カラドボルグ1発止め（）～
ミゲル	ライトサンディング&バンギング（）
ボブ	コンビネーションビター2発止め（）→スパイラルロッキー（）
ラース	ビートショット～SE（）→ライナースマッシュ（SE中に）～※
アリサ	オプティマイザー（）

※…ラースを絡めたコンボは12ページも参照のこと

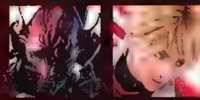
ひとくちメモ! ●シットスピン&ライトアッパー活用法：ここで紹介したタッグコンボは起き上がり下段蹴りカウンター時 [illegible]

厳選"ひとネタ"攻略　大コンボ時代の到来を告げる新ネタ

壁コンボ新時代!～ヨシミツ&レオをサンプルに～

鉄拳シリーズ史上最高の自由度を誇る今作の壁コンボ。今回は、発想の転換から生まれた最新のスタイルを紹介したい。

Text:福士



めくってはがして引き寄せて

今号で紹介するコンボ（右欄参照）の理屈は簡単で、判定や姿勢が低く、相手にめり込むような技をTAで使い、相手をめくりつつ攻撃を当てて自キャラ側に引き寄せるのだ。本誌のバックナンバーでも触れた、サージバースト～SE（⇨➡●➡）でTA中に相手の裏側に回り込んで、攻撃しつつ味方に敵を引き寄せるコンボに近いものを、壁コンボで決めていると考えてもらえばいいだろう。

これに成功すると、相手を壁からはがして追撃した上に、再び壁やられ・中の状態にして壁コンボを決められるので、致命的なダメージを与えることが可能。タッグクラッシュで脱出されることも無く、一気に相手を倒し切ることができるのだ。軸ズレにデリケートで、バウンドまでのヒット数が多いと安定しづらく、状況判断の難度が非常に高いのが問題だが、これは練習によってある程度克服することができるだろう。

稼動して1カ月半経過した今作だが、その自由度の高さからコンボはまだまだ伸び続けている。「鉄拳は魅せてナンボ！」の人や「いつも通りのコンボに飽きた」という人には、ぜひともチャレンジしてもらいたいネタだ。



軸と相手の体力を見極め、いざTA！　うまくめくりつつ攻撃をヒットさせられれば……

相手がこちら側に飛んでくる！　ここから技を当てて、さらに壁やられ・中にして壁コンボへ！



まだまだ使える技はたくさん眠っている

今回のコンボは、紹介したヨシミツ＆レオの2種類の技だけでしかできないわけではない。例えばレオは右下の肋膀靠（立ち途中●）だけでなく、背折靠（⇨●）や金剛華山托天掌（⇦●●●⇩⇦⇨●）でもめくりつつ相手を引きはがすことが可能だ。安定度は（立ち途中●）に劣るものの、ダメージはほかの二つの方が大きい。コツをつかんできたら、残りの二つにチャレンジしてみてもいいだろう。

そのほか、ドラグノフのフロストチャージ（立ち途中に●）やレイヴンのメタルブーツ（⇧●）など、めくり＆はがしを狙える技はまだまだ存在する。スペースの関係上紹介し切れないのが惜しいが、上記のキャラクター以外にもまだまだ多くの技で今回のようなコンボが可能だ。今一度技表を見直し、片っ端から試してみよう。そうすれば、自分だけのオリジナル壁コンボが完成するはずだ。

新着コンボ

Ⅰ　（ヨシミツ始動）壁やられ・強～峰打ち殺し（⇨●）Ⓑ➡【TA:進歩～肋膀靠（⇩⇧⇨●）】→圧切刈（⇩●●）→逢魔外法閃（⇦●●）

Ⅱ　（レオ始動）壁やられ・強→劈鏟（⇩●）Ⓑ➡【TA:日向砲（【●●】）】→頂肘金鶏独立～進歩（⇦●●●⇧）→しゃがみ●→霍打頂肘（立ち途中に●●●）

解説

ⅠⅡともに、比較的安定しやすい壁やられ・強からのコンボを掲載した。ヒット数が少なければ壁やられ・中からでも可能なので安心してほしい。Ⅰは肋膀靠（⇩⇧⇨●）後の壁との距離によって、圧切刈（⇩●●）を圧切払い（⇩●●●）や逢魔外法閃（⇦●●）にするなど状況で変えていく必要がある。最後の逢魔外法閃の2発目にディレイをかけて補正切りを狙おう。Ⅱのコンボも壁との距離によって頂肘金鶏独立～進歩（⇦●●●⇧）を連弾（●●）にするなど、アドリブが効きやすい。

愛と友情の鉄拳コラム　やはり重要、超重要

交代エトセトラ

探せば探すほど、いろいろな小ネタが見付かる本作。ここではその一端を紹介。

～10月某日・編集部にて～

タケヤマ　ふう、やっとジンの受け流し（⇦●）を調べ終わったぞ。疲れたなー。倒れそう。眠い。

バベル樋口（以下バベル）　お疲れさまです。一つ聞きたいんですけど、何でそんなに受け流しを熱心に調べていたんですか？

タケヤマ　だってこの技、今回のシステムに合ってそうじゃん。交代直後に出せばリスクを減らせるから、かなり強いと思うよ。

バベル　なるほど。受け流しって、返し技としての判定が出ている時間のほかに、ガードもできる時間が存在しますからね。交代のときに、とりあえず出しとけ的な感じで使えそうですね。

タケヤマ　そうそう。あと、交代後に返し技を出すのはジンに限らず、かなり有効な戦法だと思う。アスカの返し技（⇦●）はボタンホールドで持続時間を調節できるから強いし、ジュンの返し技（⇦●）は打撃チェンジに対応しているから、うまくはまれば相手は痛い目を見ることに。

バベル　そんなのくらったら顔真っ赤ですよ。

タケヤマ　そういえば、調べてる途中で気付いたんだけど、『鉄拳TT2』ではオートガードの付いている技のほとんどが、交代直後に出せないみたい。

バベル　確かに。アリサのデストロイフォーム（⇩●）とか、チェーンソーを出す前の、腕を振り上げた辺りにオートガード時間があるから、交代後に出せたら強いなー、と思ったんですが、試してみたら出ませんね……。残念。

タケヤマ　構え系の技は、全般的に制限を受けていると思う。でも、中にはいくつか例外があって、レイの背を向ける（⇦●）は出せるんだよね。

バベル　ということは、レイは出てきた瞬間から韓ステで下がれるってことですよね（韓ステ＝韓国ステップの略。背を向けると後ろダッシュを素早く繰り返し、高速で後ろに下がるテクニック）。すぐにガードできるようになるし、使いこなせば強そうですね。

タケヤマ　そうなるね。一回背を向けるから、後ろステップして即交代すると、レイが一瞬にして画面から消えるから見た目も面白い（笑）。ジンも交代直後に残心・弐（⇦●）を出しつつ⇨⇦と入力すれば、前ダッシュをキャンセルしてすぐにガードできるから、受け流しと併用すれば交代時のリスクを大幅に減らせそう。

バベル　探せばほかにも面白いテクニックがたくさん見付かりそうですね。

タケヤマ　そうだね。今作っている『鉄拳TT2』ムック制作のために連日いろいろ調べまくってるんだけど、調べれば調べるほど発見があって楽しいよ。

バベル　さりげない風を装って、あからさまにムックの宣伝をするのはやめましょう。それはさておき、調べるのは大変だけど、楽しいですよね。

タケヤマ　……ときに、樋口よ。俺は連日ムックの制作作業で眠くてしょうがない。『鉄拳TT2』でいえば、体力残り数ドット、早く控えに下げなきゃ、あと1発でK.O.されるって状況なんだ。

バベル　？

タケヤマ　俺がボロボロってことは、きみはタッグレイジ発動状態なわけでしょ？　だったら、ここで樋口に交代すれば、超強い樋口が出てきて、残った調べ物を一瞬で片付けてくれるよね？

バベル　いやいや、ちょっと待って下さいよ！　ゲームと現実区別して下さい、どうするんですか、この調べ物の山は！　タッグレイジとか何言ってるのか全然意味分かんないですから！　むしろ俺としては、交代で出てきた瞬間に浮かされてコンボくらった気分なんですが！

タケヤマ　やっぱりこのゲーム、交代するタイミングが重要だよね。そんなわけで、おやすみ～。

新世界の猛者たちも続々登場！ 鉄拳から目を離すな！

月刊 ナムコ魂 Vol.34魂

鉄拳番長



鉄拳番長軍団 格闘記



気分一新!? 番長軍団TAG2開戦の巻

先手必勝 !? 番長軍団野望珍道中記♪

番長軍団の覇道は着々と進んでいるぜ！ 今回は『TAG2』発売直後の組み手ってことで場所は慎重に選んだが、店長（ちばろくす）の熱いオファーもあって、舞台は幕張へ！

今回のゲストは、『TAG2』が出たばかりなのに天性の感性と『鉄拳6BR』をやり込んだ経験で、システムとキャラ性能を理解してしまった奴を召還して、発売直後に旋風を巻き起こせる奴を用意したぜ!!

『鉄拳6BR』で全国最強との呼び声も高かった「ノビ」をゲストに迎え、ナムコスタッフ至上最高の試合数をこなした店長が居るお店（鉄拳6BR、ジャックで1万2千試合w）ナムコランド幕張店へ乗り込んだ！ 以前も乗り込んだが「ペコス」をはじめ強豪プレイヤーたちのホームであるあの場所へ再び戻ってきたぜ♪ 今回は稼働記念ってことで真の番長軍団の脅威を見せてかるーく制覇しちゃうぜ♪



ノビに3連勝！「松拳」の将来が楽しみだぜ！



幕張の伝説といえばこの人！「ちばろくす」

覇道その九 レギュラー決定 !?

まだ『TAG2』が世間に出回って3日目！ってことでお店に着いた瞬間はかなり多くのプレイヤーがバトルを繰り広げていたぜ♪ 台数も2セットしか無かったのでみんなそれぞれのプレイヤーの闘い方を伺いつつ順番待ちをしていた!! まさに発売直後のイベントなんで俺たちも組み手になるのか!?（笑）と焦りつつも組み手に挑んだ!! 俺のペアは「ジャック／平八」、「ノビ」のペアは「ドラグノフ／ラース」だ！「ノビ」は『鉄拳6BR』時、両キャラ共に鉄拳王以上の経験者だったが、俺は……（笑）。鉄拳を15年以上やって、『TAG1』も現役で経験してきた俺が実力を見せ付けてやんぜ!! ということでバトル開始!!

やはり継続は力なり！ ということで、なんとか番長面子は保てたぜ♪ 26連勝という、歴代の組み手の中で最高連勝を重ねることができた！ 一方ノビもいい感じで挑戦者を墓場送りにしていったが……なんと現役高校生プレイヤー「松拳」に驚がくの3連敗を食らったぜ（笑）。俺も「松拳」には負けたが、なんとか1敗でクリア♪ ノビもまだまだだなーと上から初めて言えたぜ♪ ランダム2on2はなんと、TGS会場から駆けつけてくれた開発陣も参戦！ ナイスチキン受賞の「イケロヲ」、孤高のブライアン使い「SDZ」、世界に名高い三島使い「ミシマスター」の3名が番長の招集に応じてくれたぜ（笑）。「ノビ」はなんの因縁か「松拳」とペアに！ 俺はなんと「ミシマスター」とペアに……抽選って怖いな……しかも、GODS優勝者の「ペコス」は「SDZ」とペアに！ もう最強TAG決定戦と言っても過言ではなかったぜ♪

はい、番長調子良かったのに 一回戦で「ペコス／SDZ」ペアに処理されて終了……「ミシマスター」はやはり過去の人だったか……「イケロヲ／吉村」ペアもいい感じだったが「ノビ／松拳」ペアに阻まれ、最後は三つ巴戦に！ しかしここで「ペコス」が爆発！ その勢いは止まらず、そのまま優勝だ！

恐らく『TAG2』初めての大会であろう2on2を勝ち取ったのは「ペコス／SDZ」ペアだぜ♪ これからも頑張ってくれよな!!



ダブルドヤ顔で幕張に参上だぜ!!



俺とノビを破ったSDZだ！ 悔しいからリアル鉄拳だ！



開発のお二方が遊びに来てくれたぞ!!



伝説の三島使い「ミシマスター」のガチプレイだ!!

2日連続!?　番長軍団野望珍道中記♪

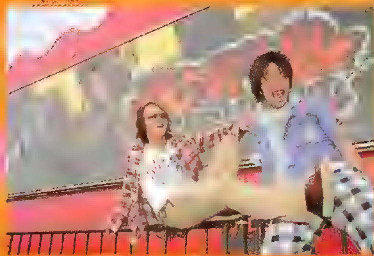
番長軍団の覇道は休む事を知らないぜ！　しかも、『TAG2』発売直後だから余計に俺の野望は燃え上がっている！　てことで翌日には現地人の超熱いオファーがあって再びこの地へ足を踏み入れたぜ♪　さくらんぼの名産地山形、酒田へ♪

もちろんゲストは、現地人に溺愛されてしまい、最近移住の噂も出ている!?「ノビ」を引っ張って行ったぜ♪　もうレギュラー確定って感じだが、前回のような連敗をしたら軍団の地位も危ういぜ（笑）

酒田といえば前回、空港までの送迎、食事の手配、宿泊の手配と至れり尽くせりの接待を受けて、なおかつイベントも楽しいといろいろそろった町だ！

しかも前回いろいろと交流をしていく中で素晴らしい人間性を見せてくれた仲間との再会も楽しみだし♪　美人店員の「あしゅれー」こと「本間沙織」嬢を筆頭に女性プレイヤーの数も他の地域に比べて多い場所だ！　みんなも機会があれば行ってみようぜ!!

しかし今回は組み手ってことで情にほだされて負けるわけにはいかないぜ♪　必ず番長軍団の脅威を見せてかるーく制覇しちゃうぜ♪



お店の前ですでにハイテンション決めたぜ!!



酒田の暑き？（熱き?）プレイヤーたちだ!

覇道その十　チャンプ降臨!?

山形に着いたら相変わらずリムジンにてお迎えが来ていたぜ♪　さすがに番長軍団の凱旋ってことでくるしゅうない♪（ありがとうございます）今回は迎えの中に、某雑誌の表紙を飾るようなルックスの方もお迎えに！　一瞬乗る車を間違えたか!?　このまま売られていくのか!?　なんて二人して焦っちゃったぜ♪（笑）無事に？　プラボ酒田に到着した瞬間、懐かしい顔の面々が……早速野試合を開始してしまった二人がいたぜ♪　組み手までまだ一時間近くあったが俺たちの野望と、酒田のプレイヤーの牙城が重なり合ってしまったらもう止められない！　試合時間を延長して組み手に突入だ!!

昨日の幕張の経験を積んだ俺たちにもう敵はいない！ってことで、なんと「ノビ」「番長」共に全44戦中1敗！　とさらに組み手至上の歴史を塗り替えたぜ♪

その一敗は、子供が生まれる寸前にもかかわらず遠方から番長組み手に参戦してくれた「熊さん」だ！　『TAG2』を始めたばかりとは思えないプレイで圧倒されてしまった……無事に子供も生まれたようで、素晴らしい2代目に育ててください♪　おめでとう!!　ランダム2on2は前回の組み手で「ノビ」の眉毛が酒田のTOPプレイヤー「ペイン」に奪われた実績があったってことで今回はリベンジマッチだ！

「ノビ」が優勝できなかった時点で再度眉毛が無くなる!!　そして今回は「ペイン」が優勝できなかった場合「ペイン」の眉毛が無くなる!!　こんな熱いバトルを再びやるとはだれも思わなかったはず！（笑）しかし、まずは「ペイン」と「ノビ」が闘える状況が作れるか!?ってのが関門だったんだが……はい、俺が「ペイン／ナックルズ（仮称）」ペアをズタズタにしてしまった（笑）。「ノビ」にたどり着こうなんて『TAG2』ではまだ早いぜ♪　逆ブロックで「ノビ」チームも順調に上がってきた！　そのまま決勝は「ノビ」チームVS「番長」チーム！　久々にいい試合と言っても過言ではないぐらい接戦をしたが、やはりここは「ノビ」の実力を見せ付けられてしまった……この壁を超えることはあるのか!?　目標は高いほうがいいなってことで次回からもっと頑張るぜ!!



リベンジ完了！　これで次の対戦も決まったな!



チャンプ降臨！　これで俺より年下とか……。

【緊急企画】初心者のための簡単TAG2講座

『TAG2』が出たばかりだけど……「もっと強くなりたい!」、「まだ戦い方がわからない!」、「どうしても負けてしまう!」なんてプレイヤーに番長からワンポイントアドバイスだ♪

①TA（タッグアサルト）は、最初のキャラで「バウンド技をヒットさせる直前」にチェンジボタンを押して控えのキャラに交代するってのが基本だ！　そこで代わったキャラで何の技を出せばいいのか悩む人はチェンジボタンを押しっぱなしにしてみよう♪　オートアシスト機能でそのキャラに合った技を当ててくれるぞ♪

②TC（タッグクラッシュ）は、別名緊急回避と呼ばれている技だ！　チェンジを読まれても大した反撃も受けず安全に出てくることができるが、待機キャラがレイジ状態にしか出せず、出すとレイジも回復可能ゲージも無くなってしまうから注意してくれよな！　安全に交代するために、TCを出したい場所があればRPとチェンジボタンを押しっぱなしにしていれば、TCを出せるタイミングが来たときに自動で出してくれるぜ！　これで技やチェンジの暴発の心配が無くなるぜ♪

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/



次回EVENT予告

次回番長軍団格闘記は……

復興イベント開催！　宮城、多賀城組手!

イベントスケジュール　11月19日(土)

受付時間　15:00～　組手　17:00～
ランダム2on2　19:00～

namco多賀城店





【住所】〒985-0874　宮城県多賀城市八幡1丁目3-48 パスポ多賀城内　【TEL】022-365-4470



かずのこ　PROFILE
「闘劇2011」の『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』覇者で、全国BPランキングでも2位の強豪プレイヤー。



『スパⅣ AE』現行Ver.
メモリアル企画

闘劇2011覇者「かずのこ」直伝
これがユンの闘い方!

「スパⅣ AE」がバージョンアップされる日が近づきつつある。そこで今回はメモリアル企画として、「闘劇2011」覇者の「かずのこ」に、ユンに関するさまざまな話を聞いてみたぞ。

かずのこ流「ユン」ダイアグラム

ダイアグラムの数値はユン側から見た数値となり、5が五分だ。全キャラに有利という驚きの結果になった。

8が付いているキャラには対戦回数の少ないキャラも含まれるとのことだが、うまいプレイヤーと対戦した手ごたえから、丁寧に闘えば10戦やっても一度も負けないと豪語する。

「対策での変動」に付けられている↑は、最初のころの対戦に比べて、現在では対策によって対戦内容が得意方向に変化したことを表す。矢印の数が多いほど、初期と現在では対戦内容の変化が大きいことを示す。

変化が現れた組み合わせ

ベガに対して↑が三つ付いているが、これはユンの前ジャンプ中Ⓚを高めに出すと、ベガの立ち強Ⓚで落とされないので跳び込み放題であるとが分かり、それ以降はベガに負けなくなったから、とのこと。

フェイロン戦は始めこそかなり厳しい闘いと考えていたようだが、バックステップ狩りを覚えたり、頑張れば烈空脚に反応できると気付いたほか、めくりの雷撃蹴で熾炎脚をくらわない起き攻めを会得したことで、思ったよりもまとわり付きやすいことが分かった。そのため熾炎脚→EXセービングアタックの読み合いにさえ負けなければ、ユンが有利だと考えるようになったそうだ。

ダイア値「6」の組み合わせ

6の中でもサガットとヤンは少し闘いにくいようだ。この2キャラに対して、火力と崩しの差で有利を付けているものの、立ち回りを丁寧に進めても危ない組み合わせだという。

ザンギエフに対しては、足元を狙うなどしっかり雷撃蹴を出していけば、ダブルラリアットを怖がらずに攻め込めることが分かったという。また、起き攻めで前方転身を重ねるとダブルラリアットやEXスクリューパイルドライバーをつぶせる。これを相手が警戒するようになったら、しゃがみ弱Ⓚに揚炮を仕込んでいく。最初はザンギエフに起き攻めはできないと思っていたが、攻めてよいことが分かり有利になったとのこと。

キャラクター	ダイア	対策での変動
リュウ	6	↑↑
ケン	6	
春麗	7	
E.本田	7	
ブランカ	7	↑↑
ザンギエフ	6	↑↑
ガイル	6	↑↑
ダルシム	8	↑
バイソン	7	↑↑
バルログ	7	
サガット	6	↑↑
ベガ	7	↑↑↑
C.ヴァイパー	6.5	↑
ルーファス	7	
エル・フォルテ	8	
アベル	8	
セス	7	↑↑
豪鬼	8	↑
剛拳	8	
キャミィ	7	

キャラクター	ダイア	対策での変動
フェイロン	6	↑↑↑
さくら	7	
ローズ	7	
元	8	
ダン	7	
T.ホーク	7	↑
ディージェイ	7	
ガイ	7	
コーディー	7	↑
いぶき	7	↑↑
まこと	7	↑↑↑
ダッドリー	7	
アドン	6	↑
ハカン	8	
ジュリ	8	
ユン	5	
ヤン	6	↑↑
殺意の波動に目覚めたリュウ	7	
狂オシキ鬼	7	

キャラ対策のカギとなる雷撃蹴

「かずのこ」はユンの最も強い部分を雷撃蹴と考えている。雷撃蹴は使えば使うほど煮詰まっていき、キャラ対策の大部分も雷撃蹴の出し方で作られていくという。

ちまたではEX絶招歩法が強いといわれるが、これは距離を問わずに出せば強いという技であって、上達するためには、相手のキャラごとに異なる、効果的な雷撃蹴を出すための高度や距離を覚えることだという。

雷撃蹴の使い方を極めるには、一つ：相手の足元に当てる。二つ：めくり雷撃蹴の上手な当て方をキャラクター別に覚える。三つ：相手が雷撃蹴を意識しているときに、雷撃蹴を当てる闘い方を覚えること。



雷撃蹴を警戒している相手に対しては、歩いて近づいて雷撃蹴を狙うなどして、相手の意識を散らしてから雷撃蹴を使っていくという。警戒されているときに別の技を使うのではなく、雷撃蹴をいかに当てるかを考えてみよう。



相手が雷撃蹴を意識しているときでも、雷撃蹴を当てていけるようになると、ほぼ雷撃蹴だけで闘っていくことが可能になるという。雷撃蹴の使い方をここまで深く考えているとは、さすがです「かずのこ」先生!

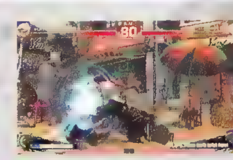
「かずのこ」の技を分析！

「かずのこ」との対戦を通じてテクニックを披露してもらった。幻影陣についても詳しい解説も聞いたぞ。

ポイント1 瞬時の反応と人の心理を突いた鋭い読み

連続技中にしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚのつなぎをミスして、しゃがみ中Ⓚ→絶招歩法をガードされるシーンがあったが、途中でガードされたことに素早く反応して、絶招歩法→EXセービングアタック→バックステップでスキをフォローする。すると、これに反応して相手が跳び込んできたところを揚炮で迎撃。

連続技の失敗を罠として利用して、逆にチャンスにする機転に驚きだ。揚炮後の追撃は強絶招歩法→EX二翔脚で最大ダメージを奪った。攻めたくなる心理を読み切った一手だ。



連続技をつなぐのをミスしてしまったので……



EXセービングアタックを使い絶招歩法のスキを消していく。



バックステップに反応して攻め込んできた相手を揚炮で迎撃。



揚炮後の追撃には難しい強絶招歩法→EX二翔脚を決めた。

ポイント2 攻めパターンのバリエーションが豊富

EX絶招歩法後に揚炮をヒットさせたときは、絶招歩法で追撃することはできない。そこで揚炮後に最速で垂直ジャンプ強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚを空振りしてから、安全跳び込み（詐欺跳び）になる前ジャンプ強Ⓟを仕掛けていた。

また起き攻めで虎撲子を重ねガードさせると、遠距離立ち中Ⓟ→弱虎撲子で攻め立てる。相手がフェイントの虎撲子であることに気付いて、しゃがみ攻撃を出したときには、既にユンは空中から雷撃蹴を出していて、見事にヒットさせていた。



画面端では安全跳び込みの垂直ジャンプ強Ⓟ重ねから……、



中段攻撃になるバックジャンプ中Ⓟでとどめを刺した。



フェイントになる弱虎撲子後に上を入れっぱなしにして……、

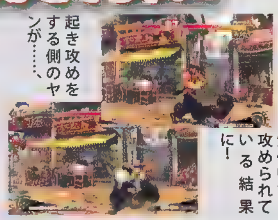


攻撃を出した相手に乗っかるようにしてヒットさせていた。

ポイント3 起き上りに出すしゃがみ弱Ⓟがとても早い！

起き上がりにしゃがみ弱Ⓟで暴れるときは迷わず最速で暴れるため、攻め側の攻撃がユンに重なっていないと逆に攻撃をくらってしまう。

二翔脚と併せて使うことで、起き攻めをされている「かずのこ」が、逆に攻めているようにも見えた。



起き攻めをする側のヤンが……、

気付いたら攻められている結果に！

ポイント4 やり込みの成果により状況判断が早い！

ユンの雷撃蹴とヤンの前ジャンプが交差して位置が入れ替わった次の瞬間、ユンがヤンを追いかけて昇りジャンプ強Ⓚで迎撃する。もはや脊髄で反応しているともいえるこの技は、ヤン戦をかなりやり込んでいるからできるとのこと。



常人ならこれで仕切り直しとなるが……、

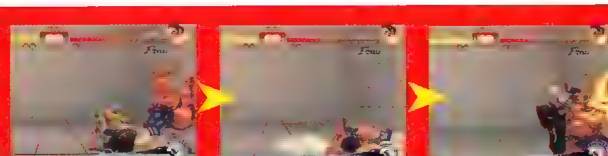
恐るべき反応でユンが攻撃をヒットさせる。

幻影陣のフィニッシュ使い分け

[illegible]は幻影陣を決めた後の体力の差や、相手が所持するゲージ量に応じて締めくくり方を変えているという。大きく分けて三つのフィニッシュ方法があるというので解説しよう。

その1

安全に起き攻めができるレシピ。フィニッシュ時にしゃがみ強Ⓚを低めで当てて、ダッシュ→しゃがみ弱Ⓚ→垂直ジャンプ攻撃で安全跳び込みだ。



その2

表裏の二択で勝負を仕掛けたいときは、近距離立ち中Ⓚ→強雷撃蹴で追撃する。ユンが先に着地するので、前に歩くと画面端に回り込むことができる。



その3

しゃがみ強Ⓚ→（弱絶招歩法空振り）→（しゃがみ中Ⓚ空振り）→前ジャンプ弱雷撃蹴で、キャラ限定だが表裏の分かりにくい起き攻めのパターンとなる。



緊急座談会!! ウワサの“調整版”稼働直前！

どうなる『Ver.2012』

最速予想!? 対戦で活躍するキャラは？

稼働日のスタートに役立つ（かもしれない）『スパⅣ AE Ver.2012』キャラ情勢予想座談会をお届けしよう。なお、最終版はロケテ調整から大きく変更される可能性もあるので、参考として見てほしい。ライター＆プレイヤーによる“ぶっちゃけ対談”の始まりー！

出席者

かずのこ	「おじさん」とのタッグで闘劇2011にて優勝。現在アーケード版ユンBPランキングはウメハラに次ぐ2位！
極限堂	ライター。闘劇2011では赤賞状を5枚集めながらも本選出場は叶わず。「赤切符コレクター」の異名が付いたヤン使い。
ケンちゃん	本誌『スパⅣ AE』ライター。経験に裏打ちされた格ゲー分析に定評アリ。
たくやん	本誌ライター。ラクに勝てる（勝てそうな）キャラを率先して担当。
JOKER	本誌ライター。荒らしキャラの可能性を見出す能力は随一。

あと一カ月!! 稼働日が決定

Evo2011の会場で衝撃的に開発が発表されてから3カ月。ついに『スパⅣ AE Ver.2012』の稼働・配信開始日が決定したぞ。アーケード版で先行稼働。家庭用機版（PS3/Xbox360）はその11日後に配信される（アップデートは無料となっている）。家庭用版でもアーケード版でも長く待つこと無く、同一Verで戦えるぞ！

アーケード版 2011年12月2日（金）

家庭用機版 2011年12月13日（火）

たくやん（以下、たく） やっぱり、格ゲーアイドルは必要だよ！ 『Ver.2012』ではジュリが強化されそうだから、ジュリ使いをアイドルにするべき。

——ちょ……いきなり何を言い出すんですか！ えー、改めまして。8月下旬から10月上旬までの、Alpha、Beta版ロケテを経て、いよいよ12月に『Ver.2012』が稼働・配信されます。今日はデビュー直前にどのキャラクターに注目すべきかを話し合いたいと思います。

たく かずのこ先生！ 早く言ってくださいよ。こんな調整で満足できるかって。

かずのこ（以下、かず） 言えるわけないじゃないですか！（笑）

—そこ、勝手に恐ろしいムチャ振りしないで！

ポストユン＆ヤンの座は？ いったいどのキャラが強いのか

——「かなりイケそう」というキャラを挙げていきませんか？

たく うーん、アドン、ジュリ、殺意の波動に目覚めたリュウかな？ 殺意の波動に目覚めたリュウはしゃがみ大Ⓚが弱くなっているよね。

ケンちゃん（以下、ケン） このリスト（『スパⅣ AE』公式ページで配布されているロケテ版のキャラ調整点一覧）の文字だけ読むと強そうに見えたんだけどね。

かず 聞いた話によると➡＋中Ⓚ（旋武脚）を竜巻旋風脚でキャンセルできるらしいんだけど、あれが－4フレームらしくて余裕で確反だ、と。

ケン リュウみたいに－2フレームくらいだったら強かったんだけど。

たく 画面端では強そうだね。➡中Ⓚ→真空竜巻旋風脚がつながるし。さらにそこからウルコンⅠもⅡも入るから、端でのぶっ放しは割と強いみたい。だけど、しゃがみ強Ⓚとしゃがみ中Ⓚが弱いのがね……。

ケン いまだに？ まだ足りない？

たく うん。

——『Ver.2012』発表の時期にはアッパー調整を重視する旨のアナウンスもありましたけど。

たく いや、ダンはすごい「アッパー」ですよ！ 『スパⅣ AE』の開発ブログでも、「シリーズ最強のダンを目指すべく……」という記述があるくらいだし！

ケン だけど、ダンは立ち回りの根本が結局変わってないから、あまり影響無いんじゃない？

たく いや、それは断空脚を出して晃龍拳を出すだけですよ。

ケン いつものじゃん！（笑）。

たく だけど、変更点一覧によると「EX空中断空脚」の高度制限が緩くなったことで、「昇龍拳→EXセービング～ダッシュ→EX空中断空脚」とかできるようになって、地味に強いだろうし、近立ち強Ⓚが強くなっているし、しゃがみ強Ⓚなども有利が増えている。近立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→EX断空脚もいいよね……だけど、ダンを使っている時点で対戦相手を挑発しているからなあ（笑）。

かず 自分は、『スパⅣ』でハカンに入られたときに、相手のお金がもったいないなと思うけど（笑）。

たく 次はC.ヴァイパー。ロケテ版最後の調整で弱くなっちゃったけど（9月下旬のBeta版ロケテ最中に、EXセイスモハンマーの投げ無敵削除などの追加調整が入った）。

ケン 結局、全体的にはプラスマイナスゼロの気がするけど。

たく だけど、トッププレイヤーの間ではそれでもまだ強いという高い評価が多いね。

ケン 某プロに聞いても「いい」って言ってたよ。

たく 豪鬼は……リストの記載以外にこれも追加の調整が施されて、遠立ち強Ⓚが－2フレームに、EX百鬼襲からEX斬空波動拳が出るようになった。

かず これ、どういう軌道になるんですかね？

たく 百鬼襲の動きを中断して、その位置から斬空波動拳の動きになる。

ケン めくれることができれば面白いのに。『マヴカプ』みたいな動きになるのかな。

たく 超強いよ。これ。端から一気に行けそうだから、EX系の無敵技が無いキャラにとっては結構面倒そうだね。そして、アドンも強くなっているよね。

ケン 強くなったというより、変わってないから「強い」んじゃない？ でも、若干強化されているのか。

かず 近立ち中Ⓚが数フレームか延びたって聞いたけど……。

ケン それは最初のAlpha版のことで、Beta版では元に戻したとある。

かず 探りながら作っているのでしょうか。

たく アベルはセカンド・ローからEXセービング～ダッシュ～でアッパーにつながるんだよね。地



ユン・ヤンが弱くなる分セスの安定感が増すのでは？（かずのこ）

味な二択だけど（笑）。

ケン　ダッドリーも強化は多いけど、どれかのジェットアッパーに下半身無敵を付けてほしいよ。

たく　ガイルも、ネットの掲示板などでは強いという高評価が多いキャラクターだよね。

ケン　そうなんだ。だけど『ストⅣ』の性能に戻ったということじゃないの？

たく　うん。結構強くなるように戻っているみたい。コーディーはどうなの？

かず　……謎ですね。

たく　コーディーの強化はみんなが言っているけど。ベースが強くないから「大して影響無いんじゃないの？」説と、「いや強いでしょう」説の二つに分かれているよね。

ケン　元についても、元使いが少ないんで、謎が多いのだけど……とりあえず「強逆瀧の最終段を当てた場合、（相手）受身不可能に」は間違い無く強いんだろうなということだけは分かる（笑）。

かず　だけど、これって強版だけの話ですよね。中版、強版を使う機会ってあんまり無いですよ。スパコンを当てたとき以外は。

たく　強Ⓟ中Ⓚからつなげられるのって……。

かず　弱版だけ。ほかはつながらないんです。この調整についてはみんな騒いでますけど、そんなに大きなことではない気がします。

たく　蛇穿も強そう。ロケテ会場で、（EX版の無敵時間が延びたことで）リュウの中足波動を抜けた後にウルコンが入ったのを見て、強いなと思った。

かず　一応、しゃがみ強Ⓚの持続が延びて、低姿勢の時間も延びて、対空に使えるみたいということで注目を浴びているという話は聞きましたけど。

——んー。やっぱり、意見はそれぞれ。答えは稼働日まで待つほか無いようですね。

出席者イチオシ

大暴れするのはこのキャラ!

“キックオフ”に役立つ!? 5人が選んだ『Ver.2012』強キャラ

ここからは、ライターの極限堂とJOKERも参加してポスト「ユン・ヤン」のキャラを挙げていく。あくまでロケテBeta版を元にした予想。だからこそ言いたい放題!?

——各自のイチオシ強キャラ予想を聞きます。

たく　稼働時に全然違っていたら恥ずかしいよね。ほら居るじゃん。ロケテ時に「このキャラが最強！」と断言して、稼働後に恥を掻く人が（笑）。

かず　絶対外さないようにしなきゃ（笑）。自分はセスですね。立ち回りが最強クラスだと思う。ヨガテレポートとバックステップで回避能力が高くて、起き攻めは昇龍拳とコマンド系投げとめくりで表が見えにくい天魔空刃脚でイケる。『Ver.2012』で強くなるのは、さくらなど、動きがユンヤンに比べて少し遅いキャラかと思う。そういうことから、セスならバックステップなどで逃げて自分のペースを作って安全な試合ができるんじゃないかと。安定感は増すんじゃないかな？　体力が低くても安定して戦えそう。

たく　俺はガイが強いんじゃないかなと。ユンヤンがおとなしくなりそうだから「ありそう」じゃないですか！　首狩りも地味に強くなっている（着地時にしゃがみの相手を飛び越さない）し、通常投げの間合いも広くなって、移動速度も上がった。苦手キャラが弱くなったことの効果の恩恵もありそう。俺はガイ推しだね！

かず　でも最上位にはならないだろうね。

たく　うん、それは無さそうだけど——そもそも一番強いキャラを選ぶのは難しいよ！

JOKER　俺は荒らしの意味を込めてハカン（笑）。

ケン　開幕からテカってるし！　強い弱い以前に、相手にとって不快（笑）。

たく　やられ判定が小さいとか、コンボが入りにくいことも含めて。

ケン　だけど、対空が安定するようになったみたいなので、本当にアリかも。

たく　では、ケンちゃんは？

ケン　俺はコーディー。ハンマーフックが立ち相手に＋3フレームというのは結構デカいと思う。弱ラフィアンキックから普通にセットプレーができるのでは。

たく　けど、その手のセットプレーって可能性は分かるけど、実際に使っている人と対戦したことが無い。

ケン　いや、このコーディーできっと始まるよ。

たく　＋3フレームだから、相手に重ねておけば弱しがつながる？

ケン　そうそう。起き上がりに重ねればね。あと、中ラフィアンキックも判定が強くなっているから、先端当てがやりやすくなっているんじゃないだろうか？

極限堂　僕はアドンですよ。ロケテの段階で「次はサガットとアベルが強い」といわれるけど、これらはアドンが相当キツいって聞きますから。強いキャラを倒せるキャラがいいだろうという根拠です。

JOKER　「ジュリが強い」といわれているけど、ここには名前が無いよね（笑）。

極限堂　C.ヴァイパーも無い——。

たく　ロケテ終盤で追加されたEXセイスモハンマーの投げ無敵削除の影響が大きいよね。

かず　だけど、それは投げ無敵だけですよね。まあ、相手にするならば、C.ヴァイパーはみんな『ストⅣ』のころから知っているし、対策進んでいるから脅威じゃないのでは？

たく　やっぱり、絶対ガイだって。間違い無い！俺、こういうのは絶対当たるから!!

JOKER　いや、今回のハカンは開発陣も[illegible]りして調整していると思うよ！

極限堂　でも、アドンが!!

——えー……このまま主張が延々と続きそうなので、今日はこの辺りで！　それではー！





BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

●特殊表記の見方：［　］内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

新バージョン稼動からおよそ一カ月が経過し、連係や連続技が完成しつつあるはず。今回は各キャラクターの最新連続技の紹介と、注目の新キャラクターであるレリウスの基礎的な立ち回りを攻略！　さらに立ち回りや対策を煮詰めて、ほかプレイヤーに差をつけよう！

ブレイブルー	コンティニュアムシフトII Ver1.10
■メーカー	アークシステムワークス
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■稼働日	稼働中
■システム名	NESiCAxLive　(TAITO Type X2)
■ネットワーク	NESYS

レリウス＝クローバーはこう動かせ！！



レリウス＝クローバー

RELIUS＝CLOVER

人形を起動するまでの立ち回り

本体のみで立ち回りにおいて使う技は、使い方を間違えなければ優秀な反面、欠点もままある。地上戦では、リーチが長く発生の早い立ちBが優秀だが、そこからの連続技などによるリターンを取りづらい。対空には、頭属性に対して無敵のあるしゃがみCが使えるが、前方にしか攻撃判定が無いので飛び越えられると[illegible]の長さもあり危険。上に攻撃判定の強い➡+Bは、しゃがみCで落とせない位置の対空として使えるが、頭属性への無敵などは無いのでうまく使い分ける必要がある。これらクセのある通常技の欠点を補うためにも、可能な限り人形を起動して立ち回るのが重要だ。ラウンド開始時は人形を起動していないので、まずはとにかく人形を動かせる状況にしたい。人形を起動させながら攻撃する技は、人形ゲージのコストがかなり多くかかってしまう。起動時にコストが増加しない技は、相手にイド・ロイガーを当てないと使用できないハーデス、[illegible]、ヒートゲージを消費するボル・テード、[illegible]、アストラル[illegible]と、[illegible]技は無いので、人形は可能な限り通常のニュートラルDで軌道させたい。余裕が無い場合や[illegible]目的ならば、バル・ラントやバル・ライアで人形を起動しながら攻撃するのも悪くない。時にはコストにとらわれすぎず、積極的に起動して行こう。ほかに本体のみで便利な技は、空中攻撃。全体的に下に攻撃判定が強く、特に空中Bは空中で攻撃判定が[illegible]し、空中Cは上方向と後方にも攻撃判定が[illegible]ので、レリウスの飛び込みは落としづらい。ただし本体のみの空中攻撃は、前方にリーチの長いものが無いので、空中戦では[illegible]やすい。無謀なジャンプは禁物だ。



空中Bは空振りや空中ダッシュなどに関係なくボタンをホールドすると攻撃判定が出続ける。しゃがみガードが可能な相手には[illegible]



人形を出している状況ならば、けん制の立ちBから➡+Dで追撃が可能。さらにここから連続技を伸ばすはずすこともできる。



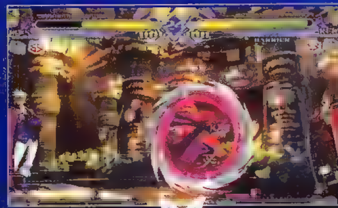
しゃがみCは出す位置を間違えなければ強力な対空となる。人形を出していれば、➡+Dなどでフォローもできる。

レリウス連続技補足……Iは画面中央での人形を起動していない状況限定の連続技。人形を起動しているとナイアの人形出現位置が遠くなり、追撃が困難になる。空中イド・ロイガーはジャンプの昇り際で出すが、近過ぎると当たらないことがあるため、可能ならば後方ジャンプ(⬉⬇⬊➡+C)から出そう。IIは画面中央の高威力連続技。最後の空中ダッシュCは高難度だが、相手を浮かせることができる、ボル・テードまでつなぐことが可能だ。

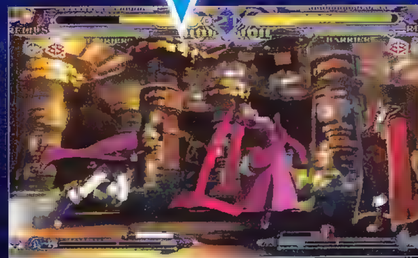
デトネーターはこう使え!!

本体の硬直と人形の硬直を覚えよう

人形ゲージがあるときに、立ち回りにおいてメインに使う技は人形を相手に向かって飛ばすバル・ラント。技の入力直後は本体のくらい判定が大きくなるので危険だが、攻撃判定が出てさえしまえば、少なくとも相打ち以上を期待できるはず。本体の硬直も、人形を飛ばした直後から動けるほどに短いので、ガードさせるだけで有利な状況となる。バル・ラントなどで移動した人形は、硬直が解けると本体の背後へと移動してくるが、硬直が解けて移動している間に人形を行動させると、一部技を除いて人形の現在位置から攻撃してくれる。本体の硬直と人形の硬直は、それぞれ別なので、タイミングを体で覚えたい。特に⬇+Dは相手の打撃技に対してものけぞらず、相手を拘束する時間も長いので、人形が移動した先からうまく使っていきたい。人形を出しているときは、本体だけでは使いづらい大技もフォローができる。イド・ロイガーや➡+C、レド・リーも使っていこう。


出てさえしまえば強力なバル・ラント。先端地上カウンター時は➡+Dで追撃できる。これで人形を飛ばしてから……


奇襲に使えるバル・ライアだが、反応されると後ろに攻撃判定の出る技で対処されてしまう。多用は禁物。


本体はダッシュしながら⬇+Dで相手を捕まえる。➡➡⬉でダッシュしながらDと入力するといいだろう。

有利なキャラ、苦手なキャラは!?

人形を出す暇を与えてくれないキャラへの対策が必須!?

人形を使った連係や立ち回りが強力な分、人形が無いときに何をするかが難しい。人形ゲージを回復させる時間を稼ぎやすいラムダやテイガー相手には優位に立ち回れるが、人形を出すことやしまう暇すら与えてくれないラグナやバング相手には、工夫が必要になってくる。また、レリウスが人形を回復させている間に専用ゲージを回収できるツバキやカルルはお互い今後の対策次第だろう。


人形は弾属性の技でひるまないので、飛び道具主体のキャラクターには飛び道具を消しつつ容易に接近できる。


座高の高い相手にはジャンプの昇り際Cが崩しになる。RC追撃やバル・デュース、デュオ・ヴァイオスから狙っていこう。


レリウス本体の当たり判定が大きいので捕まりやすいのが弱点。うまく人形でフォローできる状況をキープしよう。

連続技

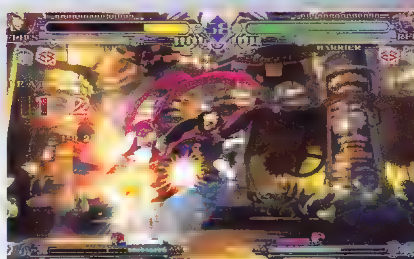
Ⅰ 【しゃがみA→➡+B→立ちC一段→➡+B】Ⓙ▶【空中イド・ロイガー～イド・ナイア→降り際に空中ダッシュ→遅めに【A一段→B】→しゃがみCⒸ▶イド・ロイガー～イド・ハース

Ⅱ 【しゃがみA→➡+B→➡+C】Ⓒ▶バル・ラント→ダッシュ➡+BⒿ▶【B→⬆+D】→空中イド・ロイガー～ナイア→降り際に空中ダッシュC（→立ちAⒸ▶ボル・テード）

Ⅲ 【しゃがみB→立ちB→➡+D→ダッシュ⬉+C】Ⓙ▶➡+D→空中ダッシュ【B→遅めにC】→➡+BⒿ▶B→空中イド・ロイガー～{ハース}or{ナイア}→降り際に空中ダッシュ

Ⅳ （相手画面端、人形起動時）前方投げⒸ▶イド・ロイガーⓇ▶D→【ダッシュ立ちC→➡+B】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【B→C】Ⓒ▶空中イド・ロイガー～イド・ハース→降り際にC→【⬇C→➡C】→⬅D→⬉C

Ⅴ （カウンター時）⬉+CⒸ▶バル・デュース→⬇B→ダッシュ（バル・デュースの3段目に合わせて）【⬇C→➡+C】→遅めにバル・ラント→ダッシュハイジャンプ【B→C】Ⓒ▶空中イド・ロイガー～{イド・ハース}or{イド・ナイア}降り際に空中ダッシュ


空中イド・ロイガー～派生ナイアは、人形起動中と待機中で出現する距離が変わる。ほかにも各消費コストやバル・デュースの発生速度が変わったりするので、人形起動の状況判断は大事だ。

リボルバーアクション派生表

空中技

	A	B	C	D	➡+D	⬆+D	⬇+D	ジャンプ	投げ
A※3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	×	×	○	○	○	○	○	○	×
C	×	×	×	○	○	○	○	×	×
➡+D※4	×	×	×	×	×	×	×	○	×
⬆+D※4	×	×	×	×	×	×	×	○	×
⬇+D※4	×	×	×	×	×	×	×	○	×

地上技

	立ちA	立ちB	立ちC	しゃがみA	しゃがみB	しゃがみC	➡+A	➡+B	➡+C	⬉+C	D	ジャンプ	投げ
立ちA※1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
立ちB※2	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×
立ちC	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	○	△	×
しゃがみA※1	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○
しゃがみB※2	×	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	×
しゃがみC	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×
d+A	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
d+B	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
d+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
c+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×

レリウスの体力は11000。△はヒット時のみ可能。※1　一度のリボルバーアクション中に三回まで。※2　一度のリボルバーアクション中に一回まで。
※3　一度の入力で三ヒットする。ヒットorガードor空中ダッシュ時、ボタンホールドでも連続して出る。※4　動作の後半にジャンプキャンセル可能、必殺技キャンセル不能。

BBCSⅡ 熱血欄外
Ⅲは中央で人形起動時の下段やけん制から使える連続技。ジャンプ移行中の各種Dボタンは地上人形技が出るので、⬉+Cからは遅めに⬅+D(ニュートラル)➡と入力して空中ダッシュをしよう。Ⅳは画面端人形起動中の、人形ゲージが残り少ない場合の連続技。人形ゲージを回復しながら連続技が可能。Ⅴは画面中央でライチの燕返しガード後などの反撃に使える。人形起動中ならば(しゃがみB)を省くことができる。

BLAZBLUE CONTINUUMSHIFT Ⅱ Ver1.10

最新連続技

今月は今バージョンから使用可能な連続技を全キャラ分紹介。見た目は変化が無くとも、受身不能時間やのけぞり時間が変わっている技があるので、連続技構成が変化しているキャラが多いのだ。

修正点を見極めて連続技を決めろ!!

連続技は相手にまとまったダメージを与えるための最適な手段――。というわけで、ここからは全キャラの実戦的連続技を紹介、解説していく。今バージョンは前作に比べて連続技のシステム自体は変わっていないが、攻撃ヒット時の吹き飛び方向など、技性能面での変更点はさまざま。今作から可能な連続技の構成が多数あるので、自分の使用キャラの連続技構成を確認して、役立つ連続技パーツをここから吸収しよう。



実戦的な連続技、パーツを紹介。連続技全体だけでなく、パーツ一つを抜き出すことも大事。火力アップに役立てよう。



ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

本作のラグナはジャンプDの受身不能時間増加が最大のポイント。ある程度連続技補正を消費してから空中連続技へ移行しても、ジャンプDからベリアルエッジが連続ヒットする。また低空でジャンプDをヒットさせることで、着地後立ちDをつなげる新しいパーツも生まれた。

連続技

Ⅰ しゃがみD Ⓡ▶ [立ちC→立ちD (1段目)] Ⓒ▶ デッドスパイクD→立ちC Ⓙ▶ (ハイジャンプ) C→D] Ⓒ▶ ベリアルエッジ→➡+D→ジャンプD→立ちD Ⓒ▶ Dインフェルノディバイダー～アッパー～壁吹き飛ばし→ダッシュ (裏回り) ↘+C Ⓒ▶ まだ終わりじゃねぇぞ

Ⅱ 前方投げ Ⓒ▶ デッドスパイク→[立ちC→立ちD (1段目)] Ⓒ▶ ブラッドカイン→[立ちB→立ちD (1段目)] Ⓒ▶ デッドスパイク→➡+D Ⓒ▶ ガントレットハーデス～追加攻撃→➡+D Ⓒ▶ 空中Dインフェルノディバイダー～アッパー～叩き落とし→ジャンプD Ⓒ▶ ベリアルエッジ→立ちD Ⓒ▶ ヘルズファング～追加攻撃→ヘルズファング～追加攻撃→闇に食われろ

Ⅰは➡＋D→ジャンプD→立ちDを使う構成。ジャンプDを着地寸前に当てるのがコツ。Ⅱは画面端での投げ始動のブラッドカイン連続技。最後の立ちDをできるだけ高い打点でヒットさせ、つぎのヘルズファング～追加攻撃を最速で当てよう。



ジャンプDの乗算補正が優秀なため、連続技補正を消費していないときに便利。



ジン＝キサラギ

どんな状況にも対応できる必殺技と、ヒートゲージを使った連続技や連係が持ち味のジン。連続技は、画面端に追いやる能力の高いものを優先的に選択していきたいが、ここぞというときは火力を重視して、最低ダメージ保証の高い凍牙氷刃を組み込んでいくといい。

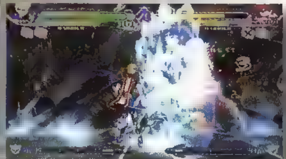
連続技

Ⅰ (中央から) [➡+C→しゃがみD]→➡+B→[立ちB→立ちC] Ⓒ▶ B霧槍 尖晶斬

Ⅱ (中央から) 前方投げ→A霧槍 尖晶斬(空振り)→[立ちC→しゃがみC] Ⓙ▶ ジャンプC Ⓙ▶ ジャンプC Ⓒ▶ B霧槍 尖晶斬

Ⅲ (画面端) [⬇+C→➡+B→C→➡+C] Ⓒ▶ B [吹雪] →➡+C Ⓒ▶ 裂氷→[A→C] Ⓙ▶ (ハイジャンプ) ジャンプC Ⓒ▶ A霧槍 尖晶斬→C Ⓙ▶ (ハイジャンプ) ジャンプ⬇+C→ジャンプD]→[空中ダッシュジャンプ⬇+C→ジャンプC]→[C→↘+C]] Ⓒ▶ 霧槍 突晶撃 →凍牙氷刃

Ⅰは画面中央で➡＋Cがヒットしたときの連続技。Ⅱはガードの揺さぶりに便利な投げから始動する。Ⅲはしゃがみ C始動の大ダメージ連続技。凍結後させた後の空中ダッシュジャンプをなるべく素早く行なうのがポイントだ。



しゃがみAからの投げはガードの揺さぶりとして便利。ここからの連続技は必須!



ノエル＝ヴァーミリオン

伍式・アサルトスルーがさまざまな場面で大活躍! 画面端での奇襲はもちろん、連続技のパーツとしても重宝するぞ。ガードされた場合は反撃を受けてしまうが、ラピッドキャンセルを併用すれば、反撃しようとした相手を再びチェーンリボルバーで攻撃できるはず。

連続技

Ⅰ [しゃがみD→A→B→C→➡+C→参式・スプリングレイド]→ジャンプB Ⓙ▶ ジャンプB Ⓒ▶ 拾壱式・リボルバーブラスト

Ⅱ [しゃがみC→立ちC] Ⓙ▶ バレットレイン⇒零銃・トール→[ダッシュしゃがみA→➡+C(2段目)] Ⓙ▶ [ジャンプ⬅+D→➡+B→➡+C] Ⓒ▶ 伍式・アサルトスルー→[Bフラッシュハイダー～ BBBBC ～]→ダッシュ ➡+C Ⓙ▶ [ジャンプD→➡+D→D→C] Ⓒ▶ 弐式・ブルームトリガー

Ⅰはしゃがみ D始動の基本連続技。連続技後に相手を横方向に吹き飛ばしたい場合は参式・スプリングレイドを弐式・ブルームトリガーに変えよう。Ⅱは画面端の相手への連続技。立ち状態の相手に狙っていきたい。



伍式・アサルトスルーは見返りが大きいが、攻撃発生の早い技での反撃に注意。



テイガー(TR-0009)

今作のテイガーは、磁力付加時の↘+C→アトミックコレダー空振り、そしてアトミックコレダーからのアトミックコレダー空振りorガジェットフィンガー空振り→➡+Cが連続技のカギを握る。フェイタルカウンター時は立ちB→ジャンプ⬇+C、立ちC→➡+Cが空中でつながるぞ。

連続技

Ⅰ (磁力付加時) [立ちA→立ちB→↘+C] Ⓒ▶ アトミックコレダー (空振り) →ジャンプ⬇+C→[立ちB→立ちC] Ⓒ▶ Aスレッジハンマー→立ちC Ⓒ▶ アトミックコレダー→ガジェットフィンガー (空振り) →➡+C→ジャンプ⬇+C→↘+C Ⓒ▶ ガジェットフィンガー

Ⅱ しゃがみC (カウンターヒット) →[立ちC→➡+C] Ⓙ▶ ジャンプ⬇+C→立ちB Ⓙ▶ ジャンプ⬇+C→[立ちB→立ちC] Ⓒ▶ アトミックコレダー→ジャンプC (空振り) →ジャンプ⬇+C (最低空) →ガジェットフィンガー

Ⅰの[立ちB→立ちC]後のAスレッジハンマーは若干だけキャンセルを遅らせて出す必要がある。難度が高いと思ったら、[立ちB→立ちC→➡＋A→しゃがみC] Ⓒ▶ アトミックコレダーで代用しよう。Ⅱはフェイタルカウンター時に狙うものだ。



磁力付加時に↘＋Cからアトミックコレダーを出すと、相手が浮くので追撃可能に。



タオカカ

素早い動きで画面中を動き回り、相手に触られないように攻めのチャンスを作るというタオカカの基本戦術は今回も健在。ディストーションドライブ・ほぼ二人になる! を連続技のパーツに組み込めば、驚くほどダメージの高い連続技を構築することも可能なのだ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみB→立ちB→↘+C（3段目）】Ⓒ▶ギッザギザ!→しゃがみD→ジャンプD(前)→【ジャンプC→ジャンプ↘+D(前)】→【ジャンプC→ジャンプ↘+D(前)】→ジャンプ⬇+D(前)Ⓒ▶ネコ魂ツー!

Ⅱ（画面端しゃがみヒット時）【しゃがみA→立ちB→立ちC→➡+C】Ⓒ▶ほぼ二人になる!→➡+C→➡+CⓙⅠ▶（ハイジャンプ）ネコ魂ツー（5段目）→（分身ヒット）（⬅）Ⓙ▶ネコ魂ツー（5段目）(分身ヒット)（➡）Ⓙ▶ネコ魂ツー B(5段目)

Ⅰは画面端の相手への連続技。ギッザギザ! がヒットする間合いであれば安定して決められるはず。Ⅱも画面端始動の連続技。ほぼ二人になる! からは、相手との高さを合わせてネコ魂ツー! を当て続けよう。



ジャンプDがカウンターヒットすれば追撃可能。相手が動きそうなところを狙おう。



レイチェル＝アルカード

しゃがみCの補正が見直されカウンターヒットから大ダメージに直結しなくなったのでけん制から連続技をきっちり決めてセットプレイに持ち込むことがこれまで以上に重要になった。立ち回りの強さは健在なので、さまざまな状況からシルフィードを使いこなしコンボをつないでいこう。

連続技

Ⅰ（カウンター）➡+B→⬅+D→立ちBⒿ▶ジャンプC→⬇+DⒿ▶ジャンプ中⬇+C→BタイニーロベリアⒿ▶ジャンプCⒿ▶ジャンプCⒿ▶空中ソード・アイリス

Ⅱ【立ちB→➡+D→立ちC·C】Ⓒ▶Bタイニーロベリア→➡+D→ダッシュジャンプ空中ソード・アイリス→ダッシュ➡+A→バーデン・バーデン・リリー→Ⓙ▶（ハイジャンプ）↗+D→⬇+D→ジャンプ中⬇+C→ゲオルグ13世（着地キャンセル）→Aタイニーロベリア→↘+CⒸ▶Aタイニーロベリア→立ちC·C→↘+C→ソード・アイリス→↘+C

Ⅰは中央のけん制からのコンボ。立ちB以降のパーツはさまざまなシーンで活躍するぞ。Ⅱも中央からのコンボだ。Bロベリアの後半に➡+Dを使いダッシュに風の慣性を乗せて一気に接近しよう。最後の↘+Cの後は各種設置から起き上がりを攻めよう。



弱体化したしゃがみCだが使わさるを得ない状況がある。割り切ってボタンを押そう!



アラクネ

今作のアラクネは⬇+C→➡+Dの追加により通常時の烙印をためる能力が大きく向上している。空中投げの受身不能時間が減り、追撃が大きく変わるため空中の相手にジャンプ中⬇+Aを当てて着地硬直をキャンセルする通称「ダイブキャンセル」を使用する機会も増えてくるはずだ。

連続技

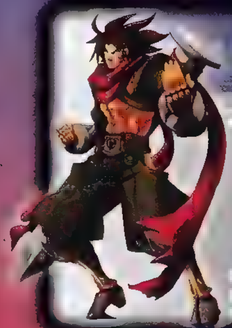
Ⅰ 空中投げ→ジャンプ中⬇+A→着地キャンセルしゃがみC→➡+D

Ⅱ（烙印中）【しゃがみA→➡+C蟲入力→しゃがみA】→A蟲→C蟲→立ちC→D蟲入力→➡+A蟲入力→A蟲→D蟲Ⓙ▶（CPならばQⒿ▶（y,トゥーダッシュ→➡+C蟲入力→D蟲入力→C蟲→D蟲→少し後ろに歩いて➡+C·C·⬇+C→D蟲入力→C蟲→D蟲→【しゃがみC→➡+D】→➡+C蟲入力→➡+D蟲入力→C蟲→D蟲→↘+CⒸ▶イコール0→fインバース

Ⅰは投げた位置が高過ぎると受身を取られてしまう。ジャンプ中⬇＋Aを少し遅めに出し、接地の瞬間に⬇＋Cを入力しよう。Ⅱは烙印中の基本コンボ。【しゃがみC→➡＋D】で召喚したヒラヌルに当てられない位置では即fインバースに移行しよう。



➡＋Dは補正も優秀。ヒラヌルが画面内に出る位置では烙印中のコンボに組み込もう。



シシガミ＝バング

今作では風林火山がためやすくなり逆転性が増したバング! 今回は画面端からの基本連続技、そして画面中央では一回の連続技で風林火山マークがMAXになる連続技を紹介するぞ! 中でも連続技Ⅱは必見。ぜひマスターして獅子神忍法・究極奥義「萬駆風林火山」を決めよう!

連続技

Ⅰ（相手画面端立ち）【立ちB→しゃがみB→➡+C】Ⓒ▶バング双掌打・天剛戟→(着地)→ダッシュして裏に周って立ちBⒸ▶バング双掌打・金剛戟→【➡+C→DⒿ▶Cバング流手裏剣術】→(着地)→【立ちC→➡+D】Ⓒ▶バング双掌打・金剛戟

Ⅱ（画面中央付近）立ちB→しゃがみB→➡+C→D】（着地）【ダッシュしゃがみB→立ちD】Ⓙ▶（ハイジャンプ）⬅+CⒸ▶バング双掌打・天剛戟→(着地)→ダッシュ➡+DⒿ▶Cバング流手裏剣術→(着地)→しゃがみDⒿ▶C

Ⅰは画面端の基本連続技でおよそ3849のダメージ。Ⅱは一回当てれば風林火山マークがたまる今回の目玉というべき連続技。ダメージ量は3100あり、しかもかなり勝利に近づけるはず。積極的に狙っていこう。



一発当てれば風林火山マークがMAXに! 画面中央は積極的に連続技Ⅱを狙おう。



ライチ＝フェイ＝リン

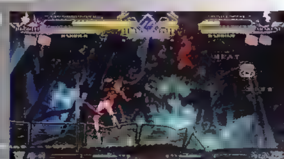
大幅な調整変更により弱体化が目立つライチだが、起き攻めは健在。画面中央からでも画面端へ運ぶことが可能なので、いわゆる「運び」に専念し、画面端では起き攻めで攻め切るといった連続技選択を心がけよう。とにかく、どうやって画面端へ運ぶかが勝利への鍵を握る!

連続技

Ⅰ 素手時(画面中央付近)【立ちB→➡+B→立ちC→しゃがみC→➡+C(1段目)】Ⓒ▶三元脚・中→【しゃがみC→➡+C(1段目)】Ⓒ▶空中三元脚・中→【しゃがみC→➡+C(1段目)】Ⓒ▶小手返し→ジャンプBⒿ▶【B→C】Ⓒ▶三元脚・發～中

Ⅱ 棒所持時(相手画面端付近)【立ちB→しゃがみC→➡+D】→三元脚・發Ⓒ▶立直・単騎待ち→一発→三元脚・發(立直・単騎待ち中)(着地)ジャンプ三元脚・發～白～中→しゃがみD(1段目ヒット)→【➡+A→➡+B(フェイント)】→D(2段目ヒット)一気通貫C→➡+C(1段目Ⓒ▶小手返し(後ろ)→ジャンプBⒿ▶【B→C→D(1段目ヒット)】→遅らせてC→D(2段目ヒット)(着地)➡+C(1段目)Ⓒ▶燕返し

Ⅰは素手時に画面端へ運ぶ連続技。ダメージはおよそ2700弱。Ⅱはヒートゲージがあれば国士無双の起き攻めが有効。ヒートゲージが無い場合は棒飛ばしや東南西北を重ねよう。



➡＋C(1段目)Ⓒ空中三元脚・中は、キャンセルが早過ぎると地上版になるので注意。



カルル=クローバー

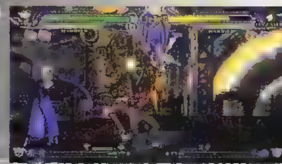
人形ゲージの残量による連続技判断が難しいカルル。今作では人形ゲージの回復速度が遅いので、状況に応じた連続技をできるかどうかが勝利のカギを握っている。端で壁バウンドするようになった➡+Dを筆頭とした、端での強さを生かすための連続技を研究するのが、今後の課題だろう。

連続技

Ⅰ (相手を人形と挟み込むように)空中ダッシュ⬇+CⒸ▶アレグレット(空振り)→[立ちB→➡+B→➡+D→➡+C]→[立ちA→しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC]Ⓙ▶⬉+D→ジャンプの降り際に[⬇+C→A→A→B]→[しゃがみB+⬇D入力→立ちB→➡+B+⬇D]

Ⅱ (相手画面端)前方投げ→⬇+D入力→ジャンプ⬇+CⒸ▶アレグレット→➡+C押し続け入力→⬇+Dヒット→➡+CヒットⒸ▶ゲネラルバウゼ→立ちC→コン・ブリオ→垂直ジャンプの降り際に⬇+CⒸ▶アレグレット(⬅+D入力)→立ちC→⬅+Dヒット→遅めに後方ジャンプ→[空中⬇+C→B→C+➡D入力]→➡+Dヒット→ジャンプ⬇+C遅めにⒸ▶アレグレット→⬉+D→麗しのカンタータ

Ⅰは崩しの空中⬇+Cで挟み込んだ場合の、ガード困難な連係に移行する連続技。空中B→着地しゃがみB→立ちB→➡+Bの部分は連続技にはならないが、相手が無敵技を出してもガードが間に合う上に、ギリギリガードをしても連続ガードになる。



相手が地上くらいじた場合の連続技は、ダメージ重視か連係重視か悩むところ。



ハクメン

ハクメンは蓮華後の追撃、そしてジャンプBの受身不能時間延長がカギを握る。蓮華後は空中ダッシュジャンプ【A→遅めにB】と追撃して着地し、しゃがみCなどからさらに連続技を続けるのが理想。ジャンプB→ジャンプ⬇+Aとつなげられるので、高さ調整がしやすいのもうれしい。

連続技

Ⅰ 蓮華→空中ダッシュジャンプA→ジャンプB→しゃがみCⒿ▶(ハイジャンプ) ⬇+A→空中ダッシュ ⬇+A→C

Ⅱ ➡+D (相手の攻撃を受け止める)→夢幻→疾風

Ⅲ (画面端)椿析→ダッシュ ➡+C→➡+A→しゃがみCⒸ▶蓮華(1ヒット)→しゃがみCⒿ▶⬇+A→⬇+C→しゃがみCⒿ▶(ハイジャンプ) ⬇+A→⬇+C→しゃがみCⒿ▶⬇+A→空中ダッシュ ⬇+A→C→立ちCⒸ▶疾風

Ⅰは蓮華からの基本連続技。ジャンプAからジャンプBは若干遅らせて出そう。Ⅱはドライブ始動でブレイクバーストを防ぎつつ5000上のダメージを与えられる。Ⅲは蓮華の1段目だけを当てる構成。珠の消費を抑えて大ダメージを与えられる。



ⅠのしゃがみC、空中ダッシュA→ジャンプBのディレイ具合によっては立ちCもつながる。



ラムダ

コンボルートが追加され、お目にかかるシーンが増えた⬅+Bに注目したい。2段目を当てることで大きく相手を打ち上げさらにコンボを発展させることができるぞ。画面端のアクトバルサーZwei・ブレイドヒット時のコンボや2段目のみ当たる位置から中段として積極的に狙おう。

連続技

Ⅰ 【しゃがみB→立ちB→立ちC→⬉+C】Ⓒ▶アクトバルサー Zwei・ブレイド(以下ブレイド)

Ⅱ (画面中央)アクトバルサー Zwei・キャバリエ(以下キャバリエ)→低空ダッシュジャンプ中⬇+C→立ちC(1hit)→⬅+B→しゃがみD・DⒿ▶D・DⒿ▶[D・D→⬇+D・D]→クレセントセイバー

Ⅲ (画面端)ブレイド→ダッシュ [立ちB→➡+A]Ⓙ▶クレセントセイバー→[➡+A→➡+C]Ⓒ▶キャバリエ→ダッシュ ⬅+B→しゃがみD・DⒿ▶D・DⒿ▶D・D→クレセントセイバー

Ⅱは低空ダッシュジャンプ中⬇+Cを当てる高さが重要。その後の⬅+Bの初段が当たらない程度の低さで当てよう。Ⅲは画面端でブレイドがヒットした時のコンボ。キャバリエで位置が入れ替わるので走って再度位置を入れ替えて⬅+Bを当てよう。



ブレイドのリターンが大きい画面端では⬅+D・Dからの2択が強烈！ 開脚ありがたや。



ツバキ=ヤヨイ

手数の多さと連続技に持ち込める状況の多さがツバキの強み。立ち回りでインストールゲージをこまめに溜めつつ、チャンスで放出して相手にプレッシャーを与えていこう。ディストーションドライブ審罰・地ヲ抱ク衣の使いどころを覚えれば、火力が飛躍的に向上するはず。

連続技

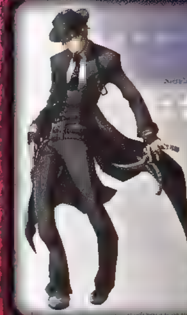
Ⅰ 【D審剣・風ヲ凪グ剣→D審技・閃ク壱ノ撃→ダッシュ ⬉+C・CⓇ▶しゃがみC・C→空中ダッシュジャンプC・C→[立ちC→しゃがみC・C]Ⓒ▶C審技・閃ク壱ノ撃～ C審剣・光ヲ断ツ剣～ C審剣・風ヲ凪グ剣

Ⅱ 立ちC・CⒸ▶→審罰・地ヲ抱ク衣→D審槍・空ヲ突ク槍→D審技・空ニ閃ク光→D審技・空ヲ翔ル翼>しゃがみC・CⒿ▶低空ダッシュジャンプC・C>立ちC→しゃがみC・CⒿ▶ジャンプCⒿ▶ジャンプC・C>A審技・空ニ閃ク光→C審技・空ヲ翔ル翼

ⅠはD審剣・風ヲ凪グ剣からの連続技。インストールゲージが2ブロック以上の状態で始動すれば、画面中央からでも連続技に持ち込める。Ⅱは審罰・地ヲ抱ク衣を絡めた連続技。インストールゲージが1ブロック強あれば成立する。



ヒートゲージとインストールゲージをどう稼いでいくかがツバキの課題だ。



ハザマ

ヒートゲージの依存度が高いハザマに、前作では狙う必要の無かった、ゲージ回収率の高い「飛鎌突ループ」が復活？ 難度と失敗時のリスクが高いので、どこまで狙うかは使用者の腕に問われるだろう。安定のためにも、飛鎌突を経由しない連続技もきちんと把握しておこう。

連続技

Ⅰ (相手画面端)牙砕衝→[立ちC→⬉+C]Ⓒ▶蛇刃牙→ステップ➡+C→ステップ[立ちC→⬇+CⒿ▶飛鎌突]×0～3→[立ちC→⬇+C]Ⓒ▶蛇刹～牙昇脚→ステップ[立ちC→⬇+C]Ⓒ▶蛇刹～牙昇脚

Ⅱ (画面中央)立ちCⒸ▶蛇翼崩天刃→ステップ蛇刹～残影牙→➡+C→ステップ⬇+CⒿ▶[C×5]→ステップ➡+A→[立ちC→⬇+C→➡+D～A派生]→⬅+D～A派生→蛇咬→蛟竜烈華斬

Ⅰは飛鎌突を使った高難度の連続技。安定しないならば飛鎌突を経由しない構成にしよう。Ⅱは中央限定の高威力連続技。連続技中に画面端へと到達したら、蛇刹～牙昇脚→蛇刃牙→⬉+C→蛟竜烈華斬へとつなぐ。



画面端の連続技は、締めを牙昇脚にすることで大幅有利な起き攻めを展開できる。

BBCSⅡ 熱血欄外

ハザマ補足……後方投げは相手を画面端に追い詰めている状況だと空中➡+Dが届かないので、その場合は前方投げを狙おう。後方投げをした時点で相手が画面端に到達していた場合は、蛇刹～残影牙か、蛇刹～構えキャンセル→後方ジャンプ➡+D～D派生から追撃しよう。



ミュー・テュエルブ

ガードプライマーが削りにくくなり、ガードクラッシュを狙い辛くなった印象があるが、連続技からのセットプレイや、画面端の起き攻めは相変わらず強力! 常に有利な状況を作り、相手に反撃のスキを与えずに闘うことを意識しよう。連続技の平均火力が上がったことにも注目!

連続技

Ⅰ (画面中央付近)(前方、後方投げ)or([しゃがみB→立ちC→↘+C]Ⓡ)[ダッシュ➡+A→➡+B]→ダッシュ➡+AⒿ⬇+C→(着地)[ダッシュしゃがみB→➡+A→➡+C→立ちD]Ⓒアメノハバキリ→[歩いて➡+A→➡+C→立ちD]Ⓙ[⬇+C→着地際に➡+D]

Ⅱ (画面端付近) [しゃがみB→立ちC]Ⓒフルノツルギ→[➡+A→➡+B]→[立ちC→しゃがみC]Ⓙ[垂直ジャンプC→⬇+C→着地際にD] (着地) [しゃがみB→立ちC→しゃがみC]Ⓙ(レーザーヒット)ハイジャンプ⬇+C→(着地) ↘+CⒸフルノツルギ→オモヒカネ

Ⅰの立ちDⒸアメノハバキリは最速で入力する必要があるので注意したい。Ⅱの着地際にDからしゃがみBは若干難しいので、Dを出す高さを覚えよう。5000超のダメージが期待できるぞ。



平均火力が上がった為、画面端しゃがみB始動でも大ダメージを与えるようになったぞ!



マコト=ナナヤ

今作のマコトは技性能に若干変更点があるため、連続技の構成を変える必要がある点に注意。画面端では立ちD(Lv3)から続けてしゃがみD(Lv3)で浮かす構成が基本となる。また、マーズチョッパーの補正が緩く、ラピッドキャンセルを使用して追撃したときのダメージはかなりのものだ。

連続技

Ⅰ パリング(攻撃を受け止める)～スペースカウンター (Lv3)Ⓡ↘+C→Aアステロイドビジョン A～ルナティックアッパー～スターゲイザー→立ちC·C→しゃがみD (Lv1)→立ちC·CⒿ(ハイジャンプ)[JC→JB]Ⓙ[JC→JB]Ⓒ空中コロナアッパー～メテオダイブ(Lv3)

Ⅱ (相手画面端)マーズチョッパーⓇ[立ちC·C→立ちD (Lv3)→]→しゃがみD (Lv3)→ダッシュしゃがみC→コメットキャノン～ブレイクショット(Lv3)→立ちCⒿジャンプBⒿD (Lv3)→しゃがみCⒸAアステロイドビジョン～シューティングスター (Lv3)Ⓒバーティカルフレア(Lv2～3～3)

Ⅰはスペースカウンター後に→↘+ABC同時押し→Cと素早く入力して↘+Cへ。空中ヒット時のルナティックアッパー～スターゲイザー後は立ちCで追撃が可能だ。Ⅱはマーズチョッパー後の基本構成。しゃがみD後は一瞬ダッシュするのがコツ。



立ちD (Lv3)→しゃがみD (Lv3)の失敗は許されない。ここは猛練習ポイントだ。



ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

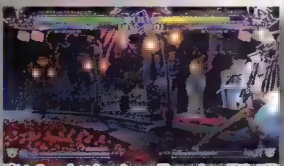
ヴァルケンハインは↘+Cがキャンセル可能になった点が連続技に大きくかかわってくる。画面端では↘+CⒸナハト・イェーガーからしゃがみCで追撃するのが基本パーツとなる。画面中央では⬇+CⒸナハト・イェーガー→シュツルム・ヴォルフとつなげることも可能だ。

連続技

Ⅰ (相手画面端)ジャンプCⓇジャンプC→↘+CⒸナハト・イェーガー→[しゃがみC→➡+B]→[しゃがみC→➡+C]→しゃがみⒿモーント・リヒト～⬇+D→Bケーニッヒ・ヴォルフ～空中Bケーニッヒ・ヴォルフ～➡+C→ジャンプD→ジャンプBⒿ[B→C]

Ⅱ [しゃがみA→しゃがみC]Ⓒシュバルツ・ヤクトⓇ[しゃがみC→立ちC]Ⓙ(ハイジャンプ) BⒸモーント・リヒト～➡+D→空中Aケーニッヒ・ヴォルフ～空中Bケーニッヒ・ヴォルフ→狼ジャンプB→狼ジャンプB→狼立ちBⒿD→BⒿ[B→C]

Ⅰは中段始動の画面端連続技の基本構成となる。3回目のしゃがみC後は⬇↙⬅+Bでモーント・リヒトへつなごう。Ⅱはシュバルツ・ヤクトの乗算ボーナス120%と活用する基本形。ラピッドキャンセル後は一瞬歩いてからしゃがみCを出すといい。



↘+CⒸナハト・イェーガー→しゃがみC後は➡+Bがつながる高度だ。



プラチナ=ザ=トリニティ

プラチナは➡+Cがヒット時に浮かなくなり、さらに同技補正がなくなったため若干連続技構成が変化している。今回は特に変更が大きいフェイタルカウンター始動の連続技を紹介していくぞ。画面中央の構成はちょっぴりマニアックかも。

連続技

Ⅰ (しゃがみの相手に) ➡+C (カウンターヒット)→ジャンプC→ダッシュ立ちCⒸエアペルシャ～A～B→[立ちA→立ちC→➡+B]→[立ちA→立ちB→立ちC]Ⓒマミサーキュラー→↘+C→フォーリンメロディ

Ⅱ (画面端) ➡+C (カウンターヒット)→ダッシュ立ちCⒸマミサーキュラー→[立ちC→しゃがみC]ⒸCドリームサリー→➡+C→フォーリンメロディ→➡+AⒸフォーリンメロディ→[立ちC→➡+A]Ⓒマミサーキュラー→↘+CⒸキュアドットタイフーンⓇBドリームサリー→フォーリンメロディ (泡ヒット)→フォーリンメロディ

Ⅰは画面中央で使用するフェイタルカウンター時の構成。エアペルシャの追加B部分は、できるだけ相手の足元に当てるように遅らせて出すこと。またその後の立ちAは一瞬ダッシュした方がいい。Ⅱは画面端での➡+Cカウンターヒット始動だ。



フェイタルカウンター時のエアヘルシャは、追加Bを写真の高度で当てて立ちAへ。

ついにレリウスのアストラルヒートを公開！その名も「アルター・オブ・ジ・パペット」……!!

今まで謎とされていたレリウス=クローバーのアストラルヒート、「アルター・オブ・ジ・パペット」をここに大公開！ また、今回はこの公開を祝して(?)、レリウスの声優を務める諏訪部順一さんのサイン色紙を一名様にプレゼント!! 応募は3ページの読者プレゼントコーナーを参照の上、巻末のアンケートハガキからどしどし送ってほしい!!



はりつけの系(?)にされた後、非業の死をとげるキャラクター。レリウスの暗黒面にしびれまくれ!

……コマンドは⬇↙⬅⬇↙⬅+Dだッ

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

10月14日より稼働が始まった新バージョン！ 今月は新規キャラ「真祖アルクェイド」攻略と、前回に引き続きキャラクター変更点の情報をお届けするぞ！

Text: はと

メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE



闘いの舞台に降りた姫 秘めたる力を使いこなせ！

カギを握るのは浮遊技「そら」！ 「真祖アルクェイド」対戦攻略

全くの新キャラクターとして参戦することになった「真祖アルクェイド」。今号は連続技や基本戦術について攻略していくぞ。前号でも紹介した通り、浮遊技である「そら」はこのキャラクターの最大の持ち味であり、行動の幅を大きく広げる重要なカギでもある。各種必殺技をキャンセルしたり、空対空技をキャンセルしたりなど、ほかのキャラクターにはできない動きが可能なので、有効な使い方を見出していこう。



攻撃のヒットガードを問わず特定の攻撃にキャンセルをかけることができる「そら」で、行動の幅を広げよう。

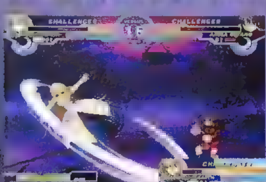


ゲージがMAXになったら画面全体をサーチするADの「きおく」でプレッシャーをかけよう。

クレセントムーンスタイル

クレセントムーンの特徴は、任意発動ができる設置技のかぜである。この技は設置と発動ともに空中ガードができないので、固めや連係に重宝されそうだ。画面端でかぜを相手にガードさせて、そらでキャンセルすれば、かぜの発動で相手の行動を抑制しつつ浮遊を使った中下段での崩しに移行できるぞ。

また、ひかりをそらでキャンセルして空中Bかぜで奇襲をかけるなどといった動きも可能だぞ。



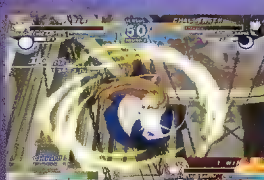


かぜの空中発動は特に硬直が短いので、浮遊中に出せばけん制や崩し連係として使っていけるぞ。

フルムーンスタイル

固有技のBEジャンプCで連続技を大きく増やすことができるフルムーン。そのほかにも、立ちBやしゃがみCなど、通常技の性能も優秀なので、得意とする中距離で立ち回ろう。通常技ヒット時はジャンプキャンセルが可能なAなみにつないで連続技へ移行しよう。

フルムーンにはリバースビートが無いので空中で通常技を出す場合は、常にそらでキャンセルすることを心掛けよう。





コンボIIはBEジャンプC後のジャンプCを着地際まで引き付けて当てて、しゃがみCにつないでダウンを奪おう。

ハーフムーンスタイル

通常技の性能はクレセントと同じだが、必殺技の性能が異なるハーフムーン。判定が強くリーチの長い立ちCをなみでキャンセルして地上戦を制圧しよう。ひかりは発生が遅いものの、技後の硬直が短いので相手の起き上がりに重ねて起き攻めへ移行しよう。Aかぜは設置した2カウントほど後に自動で発動するようになっている。この発動にタイミングを合わせて連係を組んだり、ひかりを発動するための保険として使えたりもするぞ。また空中版Bかぜはガード方向が逆になるので、画面中央で当てて相手のガードを揺さぶりつつ、奇襲攻撃として使っていける。



～コンボ集～

・クレセントムーンスタイル

I 【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→➡C】（ホーミングジャンプキャンセル）【B→C】（ジャンプキャンセル）【B→C】（キャンセル）そら→空中投げ

II 【しゃがみA→立ちB→立ちC】（キャンセル）Aかぜ→【立ちA→➡C】（ホーミングジャンプキャンセル）【B→C】（ジャンプキャンセル）【B→C】（キャンセル）そら→空中投げ

・フルムーンスタイル

I 【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡C】（キャンセル）Aなみ（ジャンプキャンセル）BEジャンプC（キャンセル）Aといき（キャンセル）そら→ジャンプC（ジャンプキャンセル）【JB→JC】→空中投げ

II 【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡C】（キャンセル）Aなみ（ジャンプキャンセル）BEジャンプC（ジャンプキャンセル）空中ダッシュ→ジャンプC→しゃがみC→【しゃがみA→しゃがみC】

・ハーフムーンスタイル

I 【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→立ちA·➡A·➡A→しゃがみC】（キャンセル）Aなみ（ジャンプキャンセル）【B→C】（キャンセル）【B→C】（キャンセル）そら→空中投げ

II 【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡C】（キャンセル）Aなみ（ジャンプキャンセル）ジャンプC（ジャンプキャンセル）【B→C】（キャンセル）受けるがよい！→地上ダッシュ→しゃがみC

※連続技の表記は キャンセル（アイコン）／ジャンプキャンセル（アイコン）／ホーミングジャンプキャンセル（アイコン）／ビートエッジのつなぎ【 】で表記しています

※ボタン表記のEXは、「マジックサーキットゲージ100%以上でCボタン」を表します。(BE)はボタン押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応。(ホールド)は押しっぱなしで性能変化・持続のある技です。

Ver.1.07 対応　キャラクター変更点総チェック PART 2

アルクェイド

- ● [illegible] (H)
- ● [illegible] (C)
- ● [illegible]ダメージ[illegible]
- ● [illegible]

C[illegible]



H[illegible]

シエル

- ● [illegible] (C)
- ● [illegible]ダメージ[illegible]
- ● ハイロゥ・アコライト[illegible] (H)

[illegible]C[illegible]H[illegible]ブレイドシンカーは[illegible]



ハイロウや空中A黒鍵[illegible]

ワラキアの夜

- ● しゃがみB[illegible]
- ● BE立ちC[illegible]
- ● Aクリーチャーチャンネル(コンフリクト)の性能変化
- ● A・[illegible]にリアクト属性付加 (F)
- ● しゃがみA[illegible]フレーム[illegible]ガード[illegible] (H)
- ● 空中Bバットニュースの性能変化 (H)
- ● しゃがみC[illegible]10フレームに (H)

[illegible]のAクリーチャーチャンネル（コンフリクト）は、[illegible]が早くなり地上ヒット時には追撃と空中[illegible]が不能になったものの、ガードされたときの[illegible]が増加した。Hの空中Bバットニュースは[illegible]が追加され、通常時は2ヒット技に、BE[illegible]の3ヒット技になったので注意しよう。また立ちB[illegible]時限定だが、しゃがみ[illegible]に[illegible]たるようになったぞ。

弓塚さつき

- ● [illegible] (H)
- ● [illegible] (F)
- ● [illegible]の性能変化 (H)
- ● [illegible] (H)

[illegible]ダメージとゲージ増加量は若干下がったものの、連続技から[illegible]に移行して[illegible]スタイルは[illegible]。さっちんダンクは[illegible]をリセットしないようになり、H[illegible]



[illegible]

レン

- ● [illegible] (C) (H)
- ● [illegible] (H)
- ● [illegible] (C) (H)
- ● [illegible] (C)

[illegible]スタイル共通で[illegible]の移動速度は遅くなったが、[illegible]フレームなどは変化無し。また[illegible]



[illegible]は持続が2フレーム増加している。[illegible]

蒼崎青子

- ● しゃがみBのノックバック減少 (H)
- ● [illegible]の性能変化 (H)
- ● [illegible]
- ● A[illegible]の性能変化 (F)

CとHの[illegible]は、A[illegible]。B[illegible]。Fの立ちBは[illegible]がついたものの、ガードさせたときの[illegible]



バックステップの距離増加や、しゃがみBのノックバック減少など、使い手にはうれしい[illegible]

白レン

- ● [illegible] (C) (H)
- ● [illegible] (C)
- ● [illegible] (H)

C[illegible]C[illegible]H[illegible]



[illegible]

ロア

- ● ジャンプ[illegible]7フレームに[illegible]
- ● A[illegible]
- ● [illegible]
- ● [illegible]

Cの[illegible]は、通常版で[illegible]BE[illegible]



固めに使うA[illegible]レーム増加したが、相変わらず穴の少ない連携を組めるぞ。

有間都古

- ● ジャンプCの持続1フレーム増加
- ● A[illegible](BE)A[illegible]
- ● [illegible] (H)
- ● A[illegible] (H)

C[illegible]は都古の生命線ともいえるジャンプCの[illegible]したので、置き技として使える。A[illegible]は、相手にガードされてもジャンプキャンセルが可能。下段のC追加や、[illegible]



Hの空中EX[illegible]は受身不能時間とダメージが増加しているので連続技に組み込んでいこう。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。(C)＝クレセントムーンスタイル／(F)＝フルムーンスタイル／(H)＝ハーフムーンスタイル

ネコアルク

- ●[illegible]ビーム[illegible]キャンセル可能に(C) (H)
- ●空中ダッシュの[illegible]に(C)(H)
- ●ネコパケット・2008の[illegible]減少
- ●[illegible]Aをキャンセル可能に(C)

ネコカオス同様、CとHの空中ダッシュは各[illegible]3フレームずつ減少。Cのネコパケット・2008は、硬直が激減したほか、B版は仲間が3[illegible]ずつに増えた。全スタイル共通でエリートネコ[illegible]ベレーの硬直が18フレーム減少。



とにかく硬直が激減したCのネコパケット。画面中をネコアルクだらけにすることも可能[illegible]

ネコアルク・カオス

- ●空中ダッシュの[illegible](C) (H)
- ●A[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible](H)

空中ダッシュは、[illegible]



[illegible]

ネコ&メカヒスイ

- ●[illegible](C) (H)
- ●[illegible](C) (H)
- ●[illegible](C) (H)
- ●[illegible](C) (H)

[illegible]



[illegible]

稼働直後『Ver.1.07』情勢を大胆分析!

新バージョンでキャラ情勢はどう変わる?

キャラクターランキング超予想!

総勢31キャラの最速キャラランク!

完全武装シエルに続き真祖アルクェイドまで参戦してますます勢いの付いた『MBAACC』。今回は最新作『Ver.1.07』のキャラクターランキングがどうなりそうか、編集部攻略チームが集めた情報と攻略データを元に思い切って予想してみるぞ。

まず気になるのは前作の参戦で猛威を振るっていた完全武装シエル。今作ではマイルド調整をされて比較的弱体化をしたといえる。しかしその潜在能力は高いので、まだまだ十分闘えそうだ。

高ランクに位置しそうなキャラクターについては、まずバージョンアップを重ねるたびに強化されているネロ・カオス。また若干の弱体化はあるものの、それを凌駕するほどの機動性や各種攻撃の性能を持つ両儀式が最上位に分類されるだろう。制服秋葉やアルクェイドなど、強力なセットプレイを持つキャラや、ワラキアの夜ような万能に手堅く立ち回れるキャラクターも上位にランクインしてきそうだ。



新キャラクターがどこまでランクを揺るがすことができるか、これからも『MBAACC』に要注目だ!

『MBAACC』キャラクターランキング予想 2011年10月中旬Ver.

キャラクター	ランク
ネロ・カオス、両儀式	S
アルクェイド、弓塚さつき、ワラキアの夜、制服秋葉	A+
シオン、暴走アルクェイド、遠野秋葉、赤主秋葉、七夜志貴、琥珀、翡翠、翡翠&琥珀、メカヒスイ、レン、軋間紅摩、リーズバイフェ、ロア、完全武装シエル	A
吸血鬼シオン、遠野志貴、シエル、有馬都古、蒼崎青子、白レン、真祖アルクェイド	B
ネコアルク、ネコアルク・カオス、琥珀&メカヒスイ、ネコ&メカヒスイ	C

強

Pick up キャラクター 1 ネロ・カオス

[illegible]技から確定ダウンを奪いつつ、召喚起き攻めへと移行できるクレセントはもちろん、A[illegible]・[illegible]の強化や、ジャンプBの[illegible]化など、非常に使いやすくなったフ[illegible]にも活躍が期待できそうだ。



とにかく強力なCのBE立ち5C。しかしネロには苦手キャラもいるので、スタイルの使い分けで対応せよ。

Pick up キャラクター 2 両儀式

リーチの長い通常技に加え、かなりの機動力を持つ両儀式。防御力が低いものの無敵技での切り返しもあるので、攻めも守りも万能に立ち回ることができる。リアクト属性追加で中段技のリターンが増えた点にも注目だ。



非常に早くてくらい判定の小さい地上ダッシュで、自分の得意な間合いをキープすることができるぞ。

Pick up キャラクター 3 制服秋葉

とにかく万能なクレセント[illegible]



[illegible]

ゲームメーカーコラボレーションコーナー
MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新ゲームなどに関する、見逃せない情報をお届けする当コーナー。今回はSNKファン必携の「ネオジオステーション」最新作と、家庭用版「KOFXIII」の注目モードの情報をお届けするぞ!

NEOGEO Station 第4弾タイトル、好評配信中!

ゲームセンターの一時代を築き上げた、我らがNEOGEO(MVS基板)の名作の数々がお手ごろ価格でダウンロードできる『ネオジオステーション』。そのラインナップに加わった、新たな2タイトルについて解説していこう。

今回は名作シリーズからの2作品!

今回のタイトルは、アーケードゲーマーなら知らない人はいないであろう2大名作シリーズの中でも、それらの人気が不動のものとなったころの記念碑的作品。NEOGEOの歴史を語る上でもこれらは絶対に欠かせない! NEOGEOファンとしては、絶対に手に入れておきたいところ。

THE KING OF FIGHTERS '96

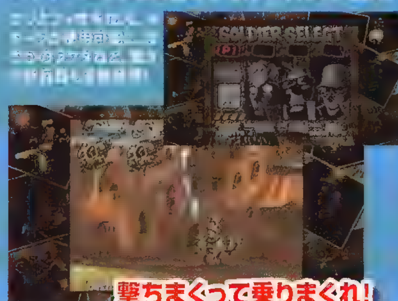
ジャンル:対戦格闘
価格:PSP版 700円 PS3版 900円
NEOGEO版稼働年月日:1996年9月27日



オロチ編、いよいよ佳境へ!

メタルスラッグ2

ジャンル:アクションシューティング
価格:PSP版 700円 PS3版 900円
MVS版稼働年月日:1998年4月2日



撃ちまくって乗りまくれ!

ストーリーモードの詳細を解説!

家庭用版ならではの新要素を加え、アーケード版から格段に進化している『KOF XIII』。今回はその新要素の中でも物語が気になるファンなら必見、ストーリーモードの仕様を解説していくぞ!

THE KING OF FIGHTERS XIII

THE KING OF FIGHTERS XIII	
■対応ハード	PlayStation®3 / Xbox 360®
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■発売日	2011年発売予定
■価格	7,140円(税込)
■ネットワーク	PlayStation®Network／XboxLIVE対応

壮大なドラマをその手で紡げ!

本作のストーリーモードは、大きく分けて「格闘パート」と「ビジュアルノベルパート」の二つで構成される。格闘パートではアーケード版でも多彩だったチームメンバーたちの掛け合いはもちろんのこと、試合結果でその後のストーリーが変化するので、いろいろと試してみてほしい。ビジュアルノベルパートではアッシュやアーデルハイド、ハイデルンなどのキャラを中心とした、アーケード版では語られなかった物語の真相が描かれている。



物語は、数々の選択肢や結果で変化していく。ぜひギャラリーに全シーンを収めるまでプレイし、真相のすべてを明かしてほしい。

まさかのゲストキャラも!?



上写真のダック・キングのように、『KOF』ならびにSNKプレイモアファンにはうれしい懐かしキャラが登場するのも楽しみの一つ!

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー

CAPCOM
ファイティングジャーナル
Vol.5

Topic
個性で闘え!『ジェムシステム』の秘密!?

続々と新情報が明らかになる『ストリートファイター X(クロス) 鉄拳』(以下『ストクロ』)。今回判明した「ジェムシステム」とは、対戦中にあらかじめ設定した「条件」を満たすことで、使用しているキャラクターをさらにパワーアップさせることができるシステムだ。そのカギとなるアイテム「ジェム」の種類は実にさまざまで、その効果は色で識別可能。対戦時も相手がどの効果のジェムを設定しているか分かるようになっている。ジェムの発動に必要な「条件」には、攻撃をヒットさせる、受けるといったほかに、特定の技をヒットさせるといった特殊なものも存在するようだ。自分のプレイスタイルに合わせるもよし、キャラクター同士の相性をカバーするために特定のジェムを選ぶもよし、多彩な活用法が楽しめそうだ。

赤色のジェム

攻撃力がアップ!!

黄色のジェム

防御力がアップ!!


これが「ジェム」!
ゲージの上に表示されている球体がジェムを表している。画面では三つのジェムが表示されているが、これは残り個数を表しているようだ!

緑色のジェム

スピードがアップ!!



俺のリュウは おまえのリュウとは 違う!

選択するジェムによって、同じキャラクターでも全く違った戦術を仕掛けられる。攻撃力を上昇させるジェムを選べば攻めに特化、防御力を上昇させるジェムを選べば守備に特化した動きが引き立つはずだ。

2012年3月8日(木) 夢のバトルの開幕日!!

PS3、Xbox 360版『ストクロ』の発売日がついに発表! PS Vita(発売日未定)も含め三つのプラットフォームで発売されることも決定しており、ただならぬ盛り上がりが期待できる。ネットワーク対戦機能ももちろん搭載。熱く闘え!


夢のバトルにふさわしいストーリー部も注目。どのタッグで挑むか、今から悩みそうだ!

連載まんが さくらさん はりきる!
「ザンギエフの疑問」
マンガ:木末春人(http://fruhling.suppa.jp/)




闘うプロデューサー
小野Pのヒトコト言わせて!!

profile:
『ストリートファイターIV』&『スーパーストリートファイターIV』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

先日『スーパーストリートファイターIV AE Ver.2012』のリリース日の発表をいたしました。開発現場は、調整とバグフィックス作業の追い込み状況になっています。

まずはアーケード版の配信を12月2日に行ないます。そして、家庭用機への配信を12月13日に行なう予定です。

「2012」というバージョン名にもある通り、2012年はこのバージョンが世界中の『ストリートファイターIV』シリーズのプレイヤーの皆さんの定番になってほしいと思っています。

『スパIV AE』チームの横では、『ストクロ』チームも不眠不休のシフトに入りました。発売日も発表したことですから、背水の陣で、こちらも頑張りますよぉ〜っ!

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE

SANBANCHO

十二戦目　ブロックGP戦詳報リポート!

「ハイドラGP」メルブラ選手権。9月下旬から10月上旬にかけて、いよいよ最終決戦、ブロックGP戦が開催された！　全国を縦断して繰り広げられたこのバトルの模様をお伝えしよう。各ブロックの頂点に立ったのはだれだ!?

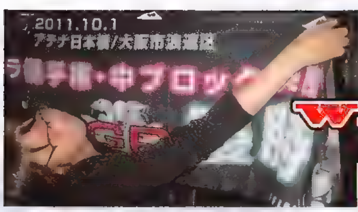
IN 大阪　中ブロックGP戦

10月1日、大阪の「アテナ日本橋」で開催された中ブロックGP戦には、メルブラプレイヤーの中でも最強と噂される「GO1」選手と、その牙城を崩すべく当日予選から大勢の選手が参加した。決勝戦は各エリア代表と当日予選枠から選ばれた計8人の選手が、A、Bの2グループに4名ずつ分かれて総当り戦をして、グループの上位2名が決勝トーナメントに進む形で開かれた。

決勝トーナメント準決勝は、「GO1」選手（秋葉）対「Solty」選手（ネロ）。「GO1」選手有利かと思われたが、「Solty」選手が第1ラウンドを取り、続く第2ラウンドも「GO1」選手をあと一歩まで追い詰める波乱の展開に。しかし冷静に闘い、チャンスをつかみ取った「GO1」選手が逆転勝利。勢いに乗ったまま、続く決勝戦の「らくちゃん」選手（レン）にも勝利し、「GO1」選手が中ブロック優勝旗をつかみ取った。



勝負を見守るギャラリー。ハイレベルな闘いに観戦している側も真剣そのもの。



中ブロック WINNER!

「GO1」選手

ブロックGP戦は、東ブロック優勝「はれ」選手、中ブロック優勝「GO1」選手、西ブロック優勝「しっきー」選手という結果で幕を閉じた。

優勝した三人は、それぞれがランバト戦で所属エリアのポイントランキング1位を獲得していた選手だった。やはり積み重ねてきた実力が、最後の大勝負でも勝利につながるということだろうか。



ハイドラGPの決着戦だよ！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

特報

東・中・西ブロックGP戦の試合の模様は、12月発売のカーニバルファンタズム3DVDに特典映像として収録される予定なので、楽しみにしておいてほしい。

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

メルブラ選手権ブロックGP決勝戦、決着!!

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」。昨年11月から始まり、8月いっぱいまで全国各地で熱戦が繰り広げられてきた、2011年のメルブラ選手権ランバト戦、その決着戦となる東・中・西ブロックGP戦が、9月と10月に全国3カ所で開催された。各ブロックの頂点に輝いたのはいったいだれなのか!?　雌雄を決する注目の結果をお伝えしたい。

IN 東京　東ブロックGP戦

9月24日、東京・浜松町の東京都立産業貿易センター浜松町館で開催された東ブロックGP戦は、東方土曜弾の非想天則大会と同時開催され、会場には約100名の選手が集結した。

決勝戦は各エリア代表と当日予選枠から選ばれた計8人の選手がA、Bの2グループに4名ずつ分かれて総当り戦を行ない、グループの上位2名が決勝トーナメントに進む形で進められた。トーナメント最終戦、「はれ」選手（さつき）と「あしぇるす」選手（Pシエル）の戦いは、最終ラウンドまでもつれ込む接戦の末、「はれ」選手が勝利し、東ブロックの頂点に輝いた。

東ブロック WINNER!



「はれ」選手



決勝の前にはアルカディア総編集長の猿渡雅史とハイドラGPチェアマンのエコール社長真鍋氏との対談が開かれ、格闘ゲームの今後についての意見交換が行なわれた。

IN 福岡　西ブロックGP戦

10月2日、ブロックGP戦最後となる西ブロック決勝大会は、福岡県筑紫郡の山中にある「不思議博物館」で開催された。巨大クマムシや巨大クリムゾンなどが展示される異空間には、遠く中国四国からの選手も含め、大勢の選手が集まっていた。

西ブロック決勝戦は、各エリア代表と当日予選枠から選ばれた計6名の選手による総当たり戦と、上位2名による決勝戦で決着となる。

そして決勝戦に勝ち残ったのは、「時雨亜沙」選手（翡翠）と「しっきー」選手（志貴）。総当たり戦では「時雨亜沙」選手が「しっきー」選手をストレートで下しており、「時雨亜沙」選手が有利かと思われたが、決勝戦では「しっきー」選手が次々とコンボを決めて逆に「時雨亜沙」選手をストレートで下し、見事、西ブロック優勝を飾った。



優勝フラッグをまとうのはいったい何……？
その正体は巨大クマムシ（の像）だ。

西ブロック WINNER!



「しっきー」選手

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第三十回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 今回は東京ゲームショウ2011の模様をお伝えするぞ。

東京ゲームショウ2011イベントリポート!!

昨年に引き続き、今回も大盛況となった東京ゲームショウ2011でのアークシステムワークスブース。今年は話題の『ブレイブルー』出演声優である杉田智和、今井麻美、近藤佳奈子にゲストを加えたWEBラジオ番組、「ぶるらじW」の豪華すぎる公開録音をはじめ、代打ち無しのガチンコ対決という厳しいルールの下開催された『BBEX』編集部対抗戦。さらに観客の熱い視線を浴びまくった、うしじまいい肉のフォトセッションの模様をお伝えするぞ！



ラグナ風のコスプレ衣装を身にまとったギャルたちがお出迎え。熱気に包まれるゲームショウに華をそえていたぞ。

▶▶▶「ぶるらじW」公開録音が大盛り上がり!!

ニコニコ動画内、アークシステムワークス公式動画チャンネルにて配信中の「ぶるらじW」の公開録音が開催された。会場にはたくさんのファンが詰めかける中、おなじみのメンバーにゲストとしてジン役の柿原徹也、レイチェル役の植田佳奈、そしてマコト役の磯村知美、さらに『BBEX』オープニング曲を歌う飛蘭を加えた豪華メンバーが集結。いつにも増した楽しいトークセッションを繰り広げていたぞ。



声優＆歌姫に森プロデューサーも加えた豪華メンバー。これ眼福すぎる！



謎の「アラクネの中なんだろな」ゲーム。その模様は公式チャンネルでチェック！

▶▶▶編集部対抗戦でアルカディア大活躍!!

編集部対抗戦ではアルカディア編集部から名波ジュンが参戦。闘劇などのガチンコ勝負とはまたひと味違った中級者同士の微笑ましい対戦が繰り広げられる中、名波は「どうせ対人戦してない奴は投げ抜けなんかできねぇべ」とばかりにテイガーの➡+Aキャンセルギガンティックドライバー（つまり通常技キャンセル一回転投げ）で死体の山を築くことに成功。ほかにも起き上がりに超必投げを重ねるなど、容赦無い攻撃でヒール役として会場を盛り上げていたぞ。



初心者（しかも外国人）相手に大人げなくはしゃぐ名波。この男ノリノリである。

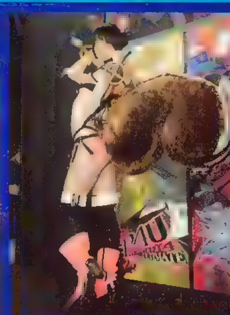


賞品としてゲットした、東日本大震災の特製チャリティTシャツをプレゼント！ ご応募は3ページから！

▶▶▶うしじまいい肉がステージに登場!!

本誌グラビア記事に出演していたカリスマコスプレイヤー、うしじまいい肉がフォトセッションに登場！ ビジネスデイではノエルに、一般参加日には芦屋のりこさんとともにマコトに扮し、ブースからはちきれんばかりの観客の注目を浴びていたぞ。一般参加日には同ブース内で開催されていたイベントに参加したコスプレイヤーとも同じファインダーに収まるなど、スペシャルイベントらしい和気あいあいとした雰囲気も。







ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

親子①



有馬七助

EXAMU-EXTRA! Vol.30

エクサム エクストラ!

スタッフ描き下ろしのイラストとともに、エクサムの最新情報をお届けする当コーナー。グッズ情報からインタビューまで、今月も目が離せない~

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



ヒデカズ 栗も捨てがたいですが、秋といえば焼き芋ですね！ ともあれ、今後ともエクサムをよろしくお願いします～

エクサムショップ新商品情報!

エクサムグッズの通販サイト「エクサムショップ」[http://www.examu.co.jp/shop/]今月の新商品として赤賀博隆氏によるリーゼロッテ、ゼニアのB2タペストリーが登場。今回も完全受注生産なので、チェックを忘れずに!

▼サイズ:B2
▼生地:スウェード
▼付属:上下にパイプ、吊り下げ用のヒモ
▼価格:3500円(税込)
(代引き手数料と送料は別途必要)
▼予約締め切り
2011年11月7日(月)の朝10時まで
▼商品お届け時期
予約数確定後、1カ月以内を予定



2on2大会の開催を見てみたい!

俺たちにAQUAPAZZA(アクアパッツァ) AQUAPLUS DREAM MATCHを語らせろ!!

アクアプラスのディレクター鷲見努氏と、エクサムのディレクター林和磨氏が『アクアパッツァ』を熱く語る。今月は会場で観戦した闘劇2011と、追加キャラについてお聞きしたぞ!

——先日の闘劇2011をご覧になって、どのような感想をお持ちになりましたか?

鷲見 もともとアーケードゲームの大会へはよく足を運んで観戦をするのですが、やはり規模が違いましたね。特に『アクアパッツァ』の画面がスクリーンに映し出されているのを見ると、「おおっ!」と思いましたよ(笑)。

林 僕もですよ(笑)。本当に大きなスクリーンでしたからね。

鷲見 オープニングムービーで過去の大会のプレイヤーさんたちの映像が流れたりしていたのも、歴史を重ねてきた闘劇ならではで見ていて楽しかったですね。

——『アクアパッツァ』の試合で、印象に残った点などをお聞かせください。

林 トウカがあまり活躍できなかったのは意外でした。比較的テクニカルなキャラクターなので、大会の緊張感の中だとなかなか安定しづらいのかもしれませんね。闘劇ならではの大会補正を目の当たりにした気がしました(笑)。

——それに対して、このみの活躍が目立っていましたね。

林 やはり操作が安定しやすいんでしょうね。キャラの性能や相性といったもの以上に、そのあたりが結果にも現れたのかなと思います。動きの硬いトウカが多かったのに対して、このみはのびのびと闘っているといった感じでしたからね。

鷲見 対このみ戦はどれも接戦までもつれ込むんですけれど、あと一歩というところまで追い詰めながらも最後にはこのみが立っていたという印象ですよね。

林 ここ一番に強いというあたりにも、このみの安定感が見られますよね。

——闘劇で発表となりました追加キャラクターの予定についてお聞かせください。

鷲見 皆様からのご要望もたくさんいただきましたので、できる限り反映させたいと考えております。また、弊社のホームページで追加希望キャラクターの人気投票も募集いたしましたので、その点もふまえて考慮していきたいと思います。

——人気投票の結果については予想通りだったのでしょうか?

鷲見 予想通りというものも多かったのですが、古めのPCゲームのキャラが入っていたりと意外な点もありました。コアなファンもいらっしゃるようで、うれしい結果ですね。結果に100%お応えするということは難しいですが、格闘ゲームとしてのバランスも考えた上でより多くの方に納得していただけるものにしていきたいと思います。

林 そのほか、既存のキャラなどゲーム全体のバランス調整も予定してますので、プレイヤーの皆様にはそちらもご期待いただければと思います。

——話題が変わりまして、公式サイトで店舗大会へ支援をされてますが、今後も大会開催などを積極的にお考えなのでしょうか?

鷲見 やっぱり格闘ゲームは大会が華だと思っていますので、いろいろな所で大会をやっていただければと思っています。。

林 プレイヤーの皆さんは何よりも闘う場所を求めているでしょうから、どんな大会が誕生するのか楽しみです。個人的には2on2の大会が開催されれば、すごく面白い試合を観られるのではないかと思っています。

——それでは最後に、これからの『アクアパッツァ』について一言お願いします。

林 闘劇2011は終わってしまいましたが、今後もキャラ追加などが控えていますので、引き続き遊んでいただいて、次の闘いへとそなえていただければと思います!

鷲見 人気投票をふまえた今後の追加キャラなど、格闘ゲームファンだけでなく弊社の別タイトルのファンの方のご期待にも沿えるようにしたいと思いますので、今後も『アクアパッツァ』をよろしくお願いします!

100ページからの闘劇2011特集の「アクアパッツァ」記事もチェック!

Lincle beatmania IIDX19

Lincle インタビュー vol.4

コンポーザー Sota Fujimori

さまざまなジャンルの音楽を自分なりに解釈して吸収し、作曲に活かす。



年間100曲を作る 敏腕コンポーザー

——今回『IIDX19 Lincle』に提供された楽曲「Lucky Days」と「prompt」について紹介をお願いします。

Sota 「Lucky Days」は、星野奏子さんとの初コラボレーションとなる楽曲です。今作のテーマがポップなので、これを機に星野さんに歌ってもらいたいと思い制作しました。テンポの速いトランスと星野さんのカラーを引き出せるような曲作りを意識しています。「prompt」はwacさんとの合作になります。wacさんは以前「SYNTHESIZED」で「Spring Comes Around」のremixを担当してもらいましたが、二人で一緒になって曲を作るというのは初めてですね。意外な組み合わせが面白いものを作れるのでは？ と、声をかけられました。ボーカルは『REFLEC BEAT』でも歌唱しているspiLaさんにお願いしました。日本の方ですがすごい綺麗に英語を喋れるので聴き応え抜群ですよ。

——「prompt」のアーティスト名のwxsはwac×sotaからきているんですね？

Sota だと思います（笑）。名義を変えるかで話合ったんですけど、ここはあえて名前を出さずにやって、だれが担当しているか当ててもらおうというwacさんの提案で名義を変えることにしました。

——遊び心がwacさんらしいですね（笑）。それでは、次の質問になりますが、音楽制作をされているときのネタ出しや制作環境について教えていただけますでしょうか。

Sota Mac環境でLogicというアプリケーションを使用しています。そこに付属されているES2とEXS24というソフトシンセは、どの曲にも使っていますね。昔はハードじゃないとダメという思考でしたが、仕事の忙しさもあり現在はソフトメインになっています。ネタ出しに関しては依頼がある場合は、方向性とジャンルを指定していただき、それに合わせて制作していきます。特に無い場合は、作りたいモノを作ります。今ならDubstepを作りたいですね。どちらの制作過程でも、たくさんの楽曲を聴き、資料収集をします。『IIDX』のサントラを聴いて参考にしている部分もたくさんありますよ。年間100曲以上つくるので、アイデアが尽きないようにさまざまなジャンルの音楽を聴き、自分なりの解釈で吸収をして、それを制作に活かせるように努めています。『IIDX』プレイヤーの方たちは僕といえばTranceのイメージが強いと思いますが、実は年間で作るTranceの曲は5曲くらいで、ほかは大体違うジャンルになります。

——先月のインタビューでL.E.D.さんもQrispyさんもDubstepに注目していると答えていました。その魅力について教えていただけますか？

Sota Dubstepの魅力は音楽クリエイターから見て玄人向きな作りをしているところですかね。一周しちゃった人が聴くというか、通常のダンスミュージックを聴きすぎて飽きちゃっている人がハマりやすい気がします。Dubstepをだれも知らないときにこのジャンルを絶対に来ると感じて、休憩中とかにみんなに面白いから聞いてみてよって勧めていました。先月号の話を聞く限り、僕が広めた効果は確実に出ていますね（笑）。

——最近たずさわられている仕事で、何かお話できることはありますか？

Sota 先日稼動になった『Jubeat copious』で、「[E]」と「polygon」が収録されています。後は、最近発売された家庭用ゲームソフトのBGMを半分担当しています。あとは何だろう、仕事をしすぎて思い出せない（笑）。

——制作楽曲数が多いと曲名を決めるのも苦労しそうですね。

Sota 今年はもう75曲作っているので、曲名を考えるだけでも一苦労です。決めようと意気込んでしまうとなかなか思い浮かばないので、散歩をしているときに思い浮かんだ言葉や、目に入った看板などからもインスピレーションを受けて付けています。

——多忙なSotaさんですが、休日はどのように過ごしていますか？

Sota 今は犬の散歩と料理ですね。週末は欠かさず自分で料理を作ります。ワインとチーズと自分の料理を用意して、映画を見ながら過ごすのが至福のときです。Qrispyさんがお掃除大好きコンポーザーなら、僕はお料理大好きコンポーザーですね（笑）。



——それでは最後にアルカディア読者に向けてコメントをお願いします。

Sota 『IIDX19 Lincle』の新曲およびBEMANI機種で提供した楽曲を楽しんでいただけると幸いです。あと、web上ではコヤジギャグを言う人だと思われがちですが、実際は気さくな好青年というところを見せたいので、街で見かけたらぜひ声をかけてみてください。

Keyword
Sota Fujimoriさんの台所を初公開!!

BEMANI界のコヤジギャグ担当改め、お料理大好きコンポーザーSota Fujimoriさんの台所を本誌独占で初公開。料理を作るのは休日だけではなく、平日も自分のお昼ご飯用にお弁当を作って持ってきているそうです。得意な料理は本人も大好きなエスニック系全般で、パッタイ（タイ風焼きそばのこと）やタイカレーをよく作るとのこと。その際には専門店で食材や調味料を購入するなど、こだわりが見られます。



本邦初公開！ ご本人からご提供いただいたキッチン姿！

Lincle beatmania IIDX19

Lincle インタビュー vol.5

コンポーザー 猫叉 Master



直接話をする機会が増えてほしい。そんな思いが込められています。

夢の中で猫叉Masterに起こった出来事とは?

―今回の提供楽曲「CALL」について紹介をお願いします。

猫叉　制作するきっかけになったのは、とある日に見た夢なんです。どんな夢か簡単にお話ししますと、まず声が出ないんですよ。他は全部正常で他の人の話し声や音もちゃんと聴こえるのに、自分の声だけ出ないんです。で、正面には話しをしようとしている相手がいる。何かを伝えないといけないのに、声が出ない。伝えたい事があるのに意思を伝えることができない苦しい夢でした。でも、目が覚めれば声は普通に出せる、そんな当たり前のことにハッとさせられたんですよね。インターネットやSNSで、コミュニケーションを取ることが多い中で、声を出して直接話をする機会がもっと増えてもいいんじゃないかな、と思い「CALL」を作りました。「声に出して呼んでよ！もっと叫んで訴えてよ！」という意味があります。

―夢を見た後にすぐ楽曲に取り掛かったのですか？

猫叉　いや、夢を見たのは『IIDX19 Lincle』の依頼が来る前でした。楽曲制作のコンセプトを聞いたときに、「ああそういえばあんな夢を見たなあ」という流れでネタのストックから引き出しました。

―コンポーザーさんの間で直接話をする機会はあるのですか？

猫叉　結構ありますよ。Sotaさんなんかフロアを歩きながらコヤジギャグを飛ばしまくってます。web上だけじゃなくて、普段からああいう感じですよ(笑)。で、それが耳に入ってくると不本意ながら笑っちゃう。ああ、また笑ってしまった、みたいな。

―猫叉さんの多彩な曲作りにおけるネタ出しのコツなどはありますか？　また、普段聴いている音楽などがあれば教えてください。

猫叉　タイトルによって制作方法が違いますし、当然ニーズに合わせてジャンルやカテゴリも意識します。例えばPOPなものを作る場合、いきなりパソコンの画面や鍵盤などの楽器に向かい合ってしまうと、手癖やフィジカルな思考に頼った曲になってしまうような気がして、それを避けるために、まずは譜面と鉛筆だけで頭の中で想像しながら、曲を完成させます。で、メロディとコードが判る譜面を書いたら、それをコンピューターに打ち込み、作ったデモをディレクターに聴いてもらってOKが出れば、さらにアレンジ、mix、マスタリングを経て完成させます。

ここ最近は、寒くなってきているのと、季節がらトリオジャズを良く聴いています。普段聴いている音楽は、冬ならアンビエント感の深いジャズ、夏ならラテンなど、季節や気温、湿度などの環境的な変化に合わせて自然と変わります。

また、今後はよりサウンドデザインに傾倒した制作に取り組んでいきたいですね。POPな要素や心に響く部分は永遠のテーマとして残しつつ、自然音や環境音の類を、心理的且つ音楽的に取り込んで、感動の振れ幅をあらゆる角度から研究してモノ創りしていきたいと考えています。

―話題は変わりますが、パーカッションを使ったライブ活動をしているとお聞きしました。打楽器はいつから始めたのでしょうか？

猫叉　もともとは学生時代にドラムを始めたのがきっかけです。当時割と遅くまで学校内で解放されたスタジオにドラムセットがあって、だれも居なかったこともあり延々と叩いていました。以来、ずるずるとハマりまして。リズムが体質的に合っているというか、叩いたりするのが好きだと思います。打楽器が何でこんなに好きかを考えましたが、叩いたときに人それぞれのノリが違う、グルーヴの存在が大きいのかなと。ジャンベという楽器があるんですけど、これを使って二～三時間同じフレーズを延々とたたき続けるセッションに最近ハマっています。同じフレーズを叩いているはずなのに、人それぞれノリや雰囲気が結構違うんですよ。

―仕事をしていない時の過ごし方や趣味などがあれば教えてください。

猫叉　休みの日も結構パーカス叩いてます。後は、人と話すのが好きなので、ここ5年くらいは下北沢のBARを中心に付近をよくウロウロしています。最近は楽器を置いていてくれるところもあるので、軽くセッションをしたりしてます。

―最後にアルカディア読者に向けてコメントをお願いします。

猫叉　文字列の壁を越えて、人と出会い、話し、そんな日々の中から新しい世界観や人生観が生まれ、またそれを人に伝える。そんな当たり前のサイクルがもっと活発になれば、きっと僕たちの毎日はもっと楽しいはず。下北で僕を見かけたら遠慮なく声を掛けてね。



Keyword

猫叉 Master 愛用のドラムセットを公開!

SotaFujimoriのキッチンに続き、ドラム暦15年を誇る猫叉Masterが愛用している私物のドラムセットを初公開！　写真は本人が実際に使用しているものを、撮影してくれたもの。もちろん、このドラムセットは実際にライブで使用されたこともあるものだ。「CALL」に込められたメッセージように、この迫力のあるドラムセットが出す「声」をライブで直接体感してみたいと思わずにはいられない！



迫力のあるドラムセットはドイツの楽器ブランド「SONOR」(http://www.sonor.com/)製のモノだ。

※撮影：猫叉Master

Lincle beatmania IIDX 19

The Ultimate system beatmania deluxe version

稼動から一カ月がたちゲーム内イベント<Lincle Kingdom>がついにスタート。今月はその詳細をお伝えしよう!

beatmania IIDX 19 Lincle
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：7ボタン+1ターンテーブル
■発 売 日：稼働中(9月15日より)
■使用基板：—

Lincle Kingdomで隠し要素を解禁させよう!

次々と出現するモンスターを倒し、クプロのレベルを上げて王国を救うイベントLincle Kingdom。遊び方はSTANDARDモードを選択しマップ画面からダンジョンを選ぶだけ。後は、通常通り楽曲を選択して遊ぼう。楽曲をクリアできれば、経験値とデラーが取得できるぞ。レベルが上がれば隠し曲が解禁され、デラーはクプロのカスタマイズなどに活用が可能だ。なお、マップに用意されているダンジョンにはそれぞれ特徴がある。詳細は右下に掲載しているので参考にしてほしい。



ダンジョン解説

1:迷いの森　最初から選べるダンジョン。経験値が多めに取得できる分DELLARは少ない。
2:仄暗い沼　レアな敵が出現しやすい。DELLARも迷いの森より多く取得できる。
3:呪いの山　DELLARが多く取得できるが、その分経験値は少なめ。
4:強欲の廃都　Lv6で開放するダンジョン。経験値がかなり多く取得できる。
5:色欲の洞窟　取得DELLARが抜群に多いダンジョン。Lv14で開放する。
6:怠惰の氷山　経験値もDELLARも平均的に稼ぎやすい。Lv20で開放する。
7:太古の神殿　4、5、6のダンジョンで一定の条件を満たすと出現する隠しダンジョン。4曲目まで到達できればボス曲に挑戦できる。
8:PASELIの塔　DJ VIP PASSを購入したときのみ出現するダンジョン。クリアすればするほど経験値とDELLARの取得できる量がアップしていく。

Lincle Kingdom ワンポイントアドバイス

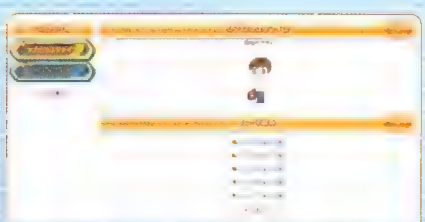
まずは経験値取得率が比較的高い「迷いの森」でレベルを上げよう。レベル6まで上げると「強欲の廃都」が出現するので、ここでひたすらレベルを上げるのがオススメ。なお、「強欲の廃都」である条件を満たすと、不思議なアイテムなどがダンジョンで取得できる……かも?



デラーをたくさん稼ぎたい場合は「呪いの山」かレベル14まで上げて「色欲の洞窟」にこもろう。

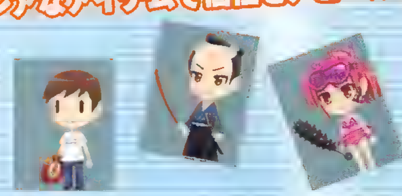
e-AMUSEMENT GATEでクプロをカスタマイズ!

「Lincle Kingdom」や『jubeat copious』とのLincle LINK第2弾で獲得したデラーはe-AMUSUMENT GATE内の『beatmania IIDX 19 Lincle』公式サイト<http://eagate.573.jp/game/2dx/19/>にある「Lincleショップ」で、クプロ用のカスタマイズアイテムやゲームプレイ画面のカスタマイズアイテム購入に使用できる。クプロをe-AMUSUMENT GATEでカスタマイズすると、自分のプレイ中はもちろん、ライバルが自分のスコアグラフを閲覧したときも表示されるのだ。また、クプロには服装のカスタマイズ以外にも、楽曲開始時と終了時のコメントが設定できる。ライバルに気合を入れる一言や顔文字を使った小ネタなどを仕込んでみるのも面白いぞ。



クプロのパーツ部位は全部で5種類。色んなパーツを購入して自分好みのクプロに改造してみよう。

レアなアイテムで個性をアピール!?



クプロのパーツには一定の条件を満たさないとショップに陳列されないレアなものも。秘密のカギはSTEP UPモードにアリ!?

※プレーカスタマイズショップのご利用は、「e-AMUSEMENT ベーシックコース/月額315円(税込)」の加入が必要となります

大人気対戦型リズムアクションのiPad版が登場！

REFLEC BEAT plus

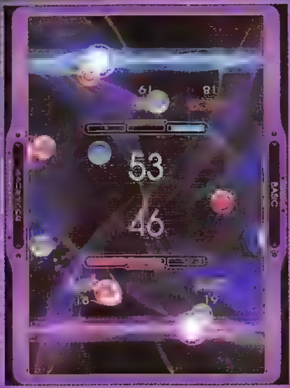
最新作『REFLEC BEAT limelight』の稼動開始も迫る中、『jubeat』に引き続き『REFLEC BEAT』がiPadに登場。その名も『REFLEC BEAT plus』。ここではその最新情報をいち早く紹介するぞ！

REFLEC BEAT plus
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：対戦型音楽ゲーム
■操作方法　：タッチパネル
■発 売 日　：2011年配信予定
■対応ハード：iPad/iPad 2

いつでもどこでもJUST REFLEC! 『REFLEC BEAT plus』登場！

9月に開催された「東京ゲームショウ2011」でサプライズ出展された『REFLEC BEAT plus』は、昨年登場した『jubeat plus』に続きiPadで遊べるBEMANIシリーズの最新作だ。

『REFLEC BEAT plus』は、まずアーケード版の『REFLEC BEAT』をそのままiPadに落とし込んだような再現度の高さが魅力。異なる操作感も、アーケード版と遜色の無い仕上がりになっており、経験者も大満足できるはずだ。そして、本作最大のポイントは何といっても一台のiPadで対戦が可能なこと。これなら家族や友達といつでも対戦が楽しめるぞ。そのほかにも、CPUとの対戦ではCPUの強さを10段階から選べるほか、相手のオブジェの色を薄くすることができ、それによって自分のオブジェが見やすくなるといった本作ならではの要素も入っているぞ。発売は年内予定となっているので、楽しみに待っていよう！



アーケード版とは画面比率が多少異なっているが、全く違和感なく遊べる。iPad版ならではの要素も豊富に用意されているとのことなので、コレは期待大だ！



清野秀行

iOSのゲーム開発に携わり、『jubeat plus』、『REFLEC BEAT plus』では開発チームを取りまとめている。

――『REFLEC BEAT plus』の最大の特徴はどこでしょうか？

清野　それは間違いなく一台での対戦ですね。これがコンセプトでもあります。『REFLEC BEAT』って、それこそエアホッケーみたいに音に合わせてオブジェを打ち返すゲームなので、打ち返すんだったら人に打ち返したいと思ったんですよ。アーケード版もネット越しに打ち返してはいますが、iPadなら人に打ち返すことができると考えました。その結果、一台でみんながワイワイと楽しめるんじゃないかと思うんです。そういった部分が他のゲームと違いますし、目の前でリアルタイムに対戦ができるのは、一番の魅力だと思っています。

――そのほかに『REFLEC BEAT plus』ならではの要素はどんなところにありますか？

清野　一人プレイでは、オブジェの色を赤と青のどちらかから選択できますし、ランダムにすることもできます。また、オブジェの色を選択する部分にあるバーをスライドさせると、相手のオブジェ（自分が青なら赤、またはその逆）を薄くして、自分のオブジェを見やすくできるようにしました。ほかには、対CPUでCPUの強さを10段階から選択できたり、アーケード版と同様のフレームや背景などのカスタマイズも可能で、カスタマイズしたあとはプレビューですぐに確認できるようにしています。

――そして気になる発売日なのですが

清野　年内発売を目標に開発中で、現在開発度は85%といったところです。楽しんでいただくための要素は大盤振る舞いで入れていますし、新しい試みもします。でも、何はともあれ一台あれば二人で楽しめるので、ぜひ楽しみにしていてください。

目の前でリアルタイムに対戦。これが一番の魅力だと思っています。

『REFLEC BEAT』といえばこのお方！ DJ Yoshitaka

――プレイされた感想をお聞かせください。

DJ Yoshitaka　何といっても1台で二人遊べるのがいいですね。こうなったら気になるあのことフレンドリーにプレイすることをここに誓います。あとはアーケードと同じ譜面をiPad版でプレイできるので、どこでジャストリフレクを打つかなどの研究にはもってこいですね。

――開発にあたって、どんな希望や要望などをお伝えしたのでしょうか？

DJ Yoshitaka　実績のある優秀なチームが開発にあたっているので、僕はキックオフミーティングで元気よく挨拶したぐらいですね。

――というのは冗談で、リフレクを愛してくれている人が喜んでくれるものを作ってほしいとお願いしました。また、リフレクを愛してくれている人がリフレクを知らない人に教えることでその人もリフレクを愛してくれるようになるものを作ってほしいとも言いました。つまり「リフレク愛」がテーマですね。

――『REFLEC BEAT plus』、『REFLEC BEAT limelight』を楽しみにしているファンにメッセージをお願い致します。

DJ Yoshitaka　来月号ではアルカディアさんでインタビューがあると思いますので、リフレクビートファンの皆様は次号をお楽しみに！



本作最大の特徴である一台のiPadでの対戦プレイ。直接対戦相手とのコミュニケーションが取れるので、友達同士はもちろん、家族みんなでワイワイと楽しめるぞ。



「REFLEC BEAT plus」の先行体験会が11月に東京　秋葉原で開催。発売前の最新ver.がいち早く体験できるほか、スペシャルゲストとしてDJ Yoshitakaの来場も決定！　詳しくは「REFLEC BEAT plus」公式サイトで順次公開していくので要チェック！　■公式サイト　http://www.konami.jp/products/touch_reflecbeatplus/



待望の1stアルバム発売記念

Tatsh スペシャルインタビュー

Tatsh

profile

『beatmania IIDX 10th style』からBEMANIシリーズに参加「REDZONE」や「Xepher」など人気曲を手がけ、現在はBEMANIシリーズのほか、アニメの楽曲制作や同人活動もしている。Tatsh氏いわく「冬コミに応募しているので、当選したら覗きに来てください」とのこと。

楽曲の中に光る素材たち その集合体がMATERIAL

――1stアルバムの発売は、どのような経緯で実現したのでしょうか？

Tatsh アルバムのお話は、今年の前半にdj TAKAさんとL.E.D.さんからいただきました。しかし、作るからにはしっかりやりたかったので、僕のスケジュールと相談させてもらい集中して時間が取れそうだった7～9月くらいまで待っていただいて、その期間をメインで制作しました。でも、写真やブックレットなどは結構早い段階から取り掛かっていましたね。

――『MATERIAL』というタイトルにはどのような意味が込められているのでしょうか？

Tatsh 収録曲のジャンルがバラバラなので、そのバラバラの中での統一感という部分を考えた結果です。どの曲も最初は小さいモチーフから始まっているものなので、そういった素材や材料、本質みたいなところを取り上げて「MATERIAL」というタイトルにしました。

――そのタイトルと同じ「MATERIAL」と付いた曲がありますが、それらの曲との関係性はあるのでしょうか？

Tatsh 二曲あってどちらも新曲なんですけど、まず新曲を作るに当たってどんな曲を作ろうかと考えたんです。アルバムのタイトル曲が一曲っていうのはよくあると思うんですが、それをあえて二曲にしてみたら面白いかと思いまして（笑）。その二曲は「静」と「動」といった感じで、方向性は対をなすように変えています。新曲は全部で三曲ありますが、先ほどの曲も含め新曲はアルバムのブックレットなどができてから考えたような内容になっています。

――となると、ジャケットやブックレットの完成を見て、それに触発されたということですか？

Tatsh そうですね。ブックレットはMAYAさんに描いていただいた「Xepher」の世界観に近いものと、先ほどの共通項ということで、僕は最初のモチーフをピアノの音色を使って作ることもあり、ピアノを配置しようと思ってジャケットやブックレットにはピアノを入れました。ジャケットやブックレットの写真は、実は高校の時の友人に撮影してもらったんですよ。昔からの友人がプロのカメラマンとして活躍しているので、お願いしました。おかげで気を使わなくて済んでやりやすかったですね。「Pieces -MATERIAL- < postlude >」は写真を撮っていくなかで、その雰囲気を出そうと思って作った曲でもあります。

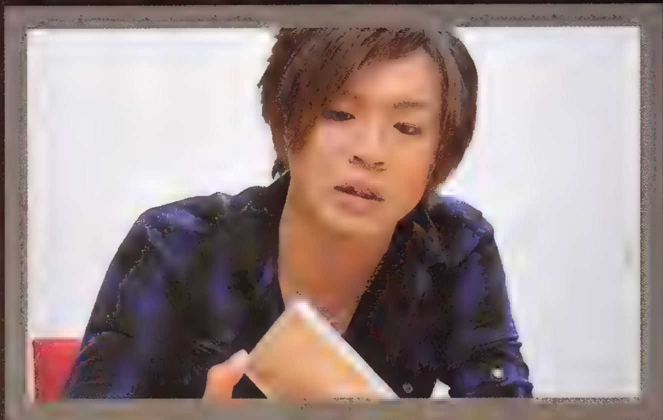
――アルバムを制作するに当たって、特に力を入れた部分はどこですか？

Tatsh 最近音楽を作っていて、"外に向くパワー"の音楽と"内に向くパワーの音楽"があるのかなと感じていたんです。僕は今回そこを意識して、わりと内に向くパワーの音楽を作ったという部分が力を入れたところですね。ただ、何が外向きで何が内向きかというのは聞き手によって違ってくると思うので、あくまで自分の中でという意味ではあります。

――既発曲はゲームに収録されていた曲がほとんどですが、その中でゲームバージョンとアレンジを変えた楽曲はありますか？

Tatsh 一番変わっているのは「GENOCIDE」です。作った当時から少し自分の中で直したい部分があったので、それを再構築してみたらどんな感じになるのかなと思って作り直しました。それと「GENOCIDE」は「Version 666」という名前にしています。dj Killerというアーティスト名で作っていたので、ちょっと不吉な感じが出るかなと（笑）。それ以外の曲については、大幅にアレンジを変えたものは無いですね。特に「reunion」や「Xepher」、「REDZONE」などはお陰様で多くの方に支持をいただいたので、あまり変え過ぎないようにしました。そういったオリジナルとなるべく近い曲には、「Platinum Long Version」という名前をつけています。これは『IIDX』シリーズの選曲ランキングコースにあったPLATINUMからとっていて、人気があった曲はそういう名前で出そうと前からずっと思っていたので。





作る曲によって飲み物を変える!?

——次に、少しパーソナルな質問をしていこうと思います。まず、音楽はいつから始めたんですか?

Tatsh 音楽は中学生でギターを始めたんですけど、ギターはあまりしっくりこなかったんです。でもその後高校1年生の時にシンセを買って使い始めたらすごくしっくりきて、何て言うか、サイズの合ったパンツが見つかった時のようなフィット感がありました(笑)。それからは明らかにキーボードの方が上達が早かったですね。

——Tatshさんにキーボードが合っていたってことですよね。では音楽に興味を持ったきっかけは?

Tatsh 一番大きな部分としては、"人生で何か一つくらい頑張ってみようかな"と思ったことでしょうか(笑)。

——[illegible]に至ったと(笑)。

Tatsh 至りましたね。僕は泳げないし、得意な事が何も無いコンプレックスの塊みたいな人間だったので。

——それから音楽の道へ?

Tatsh そうですね。高校2年生のときに通信の高校に変えて音楽学校にも通うようになって、当時は学校に二つ通ってました。かなり本気で音楽の道に進むって思っていたので。

——それでは次にBEMANIシリーズに関わることになったきっかけについて教えてください。

Tatsh 学校を出てしばらくは、テレビの音楽やCMの音楽などの仕事をやっていたんですが、コナミスタイルでBEMANIアーティストシリーズの初CDである「BeForU」1stアルバムをお手伝いさせてもらったのがきっかけですね。

——[illegible]いなものはありますか?

Tatsh 曲を作るときにジュース飲むんですけど、作る曲やジャンルによって飲むジュースを変えるんです!

——それは初めて聞きました(笑)。

Tatsh ある仕事でロックの曲を作っていたんですけど、その時にこもっていたスタジオの自販機が、飲むものがファ○タグレープしかないような自販機だったんですよ。そこでずっとそれを飲んでいたら、ロックはファ○タグレープが相性がいいかなって(笑)。トランスだとジョー○アのヨーロピアンとか、同人音楽だとTatshらしさという意味でカルピスですね。

——水やお茶だとだめなんですか?

Tatsh 烏龍茶とかお茶とか水とかを飲んでたときに、調子が出なかったことがあったんですよ。

——となると、[illegible]でしょうか?

Tatsh それに近いですね。でも糖尿病には気を付けないといけませんけど(笑)。あとは、左手で髪の毛をいじるような感じで動かす癖があって、ずっと動かしてるんですよ。これは曲を作ってる時だけじゃなくて、考え事をしているときにも。それは最近本で読んだら、左手を動かしながら考え事をする人は右脳を動かしているんだっていうことが書いてあったんです。周りからは変だからやめろって言われていたんですけど、これはこれで理にかなっているのかなと(笑)。

——無意識にしてしまう行動には理由があるということでしょうか(笑)。では最後に、ファンの方たちへ一言お願いします。

Tatsh 今後も一生懸命に音楽を作っていきますという一言に尽きますね。MATERIALはBEMANI入門用としても通用するCDですのでぜひ、いろんな方に聞いてもらいたいです。次の近い活動としては冬コミにて音楽CDの頒布も予定してます。ぜひ、BLOGをチェックして、その他の活動もチェックしてみてください。これからもファンの方たちと歩んでいきたいです!

——ありがとうございました!

アルバム発売を記念して、このお二人にコメントをいただきました!

NAOKI

Tatshにとある場所で出会った際、彼の音楽を聴いて思ったことは、「BEMANIシリーズに必要不可欠な音楽」でした。ゆえに彼にBEMANIクルーにならないか、と誘いました。

BEMANIクルーとしての活躍は、当初から目覚ましいものがあり、彼が元来から持っているPOPセンス、その序章みたいな「REDZONE」は、当時のTatshの「勢い」が詰まっているような気がします。

僕のSPEEDRAVEサウンドアプローチを参考に、彼ならではのセンスで表現したら「REDZONE」になった……みたいな感じで僕は捉えていますが、本人の真意はどうだか?? また、この曲で僕もアーティスト名で共演していますが、僕のパートはマジ間奏のみで、それもギターという……(苦笑)。

ちょい足し出演みたいな存在ですが、それほど、元曲に手を加える際も無かったと思わされた曲でした。アルバムに収録されるバージョンはどないになるか??

個人的にも期待していますっ!!

MAYA

——Tatshさんのアルバムジャケットの依頼の連絡をもらった時の感想をお聞かせください。

MAYA 条件反射でついに! 出るんだ!って思いました。きっとTatshファンの方々と同じリアクションでしょうね。でも同時にまた一緒に仕事ができるんだと思って。二重のうれしさでした。

——今回のジャケットイラストのテーマについてお聞かせください。

MAYA このアルバムはコンセプト・アルバムというよりTatsh自身の軌跡のアルバムになると思ったので、写真とイラストで二面性を持たせたデザイン構成になってます。本当にさまざまなジャンルの楽曲が収録されてますが、その中でもTatshの代表作といえる「Xepher」のキャラクターをジャケットに描かせていただきました。

——Tatshさんへのインタビューでお聞きしたのですが、「もしアルバムを出すならMAYAさんにジャケットをお願いしたい」と過去に話したとのことですが、そのことを覚えていらっしゃいますか?

MAYA もちろん覚えていましたよ。お互い励ましあいながら頑張った時期だったと思います。

作曲家・Tatshの待望の1stアルバム発売中!

これまでTatsh氏が手掛けてきたサウンドに加え、このアルバムのために書き下ろした新曲を含めたファン待望の1stアルバムが現在絶賛発売中だ!

アルバムには現在でも絶大な人気を誇る「REDZONE」、「Xepher」を始め、「reunion」、「24th Century Boy」なども収録。さらに、ジャケットにはTatsh氏の楽曲を数多く彩ったデザイナーMAYA氏の描き下ろしイラストを使用。全15曲収録のこのアルバムを聴いて、Tatsh氏の歴史をキミの耳と目でたん能しよう!

収録曲

- I. reunion
- II. Xepher
- III. IMAGE -MATERIAL-
- VI GENOCIDE
- V ALIVE
- VI 透明なエモーション
- VII 24thCenturyBoy
- VIII LoveAgain...
- IX 旅立ちの唄
- X Venus
- XI TOPAZ
- XII Trust
- XIII REDZONE
- XVI ELECTROGIC
- XV Pieces -MATERIAL-



価格:2,800円(税込)
仕様:12cmCDアルバム
コナミスタイル特典:MATERIAL オリジナルイラストカード

バーチャルシンガー「ALT」ソロアルバム発売記念！

村井聖夜インタビュー



村井聖夜

ポップンシリーズを筆頭に、BEMANIシリーズ全般で楽曲を提供しているコンポーザー。今回のアルバムではジャケットデザインも自身で制作している。

歌と楽器の良さを兼ね備えた存在 それがバーチャルシンガー ALT

――今回ALTのアルバム制作に至った経緯とは、どんなものだったんですか？

村井 ALTの歌声は音声合成のソフトウェアで作っているんですけど、ALTの曲を最初に作ったのは9年前なんです。当時はその場限りの、笑ってもらうネタ的な扱いのつもりと思っていたんですけど、それからも時々、急にコーラスが必要になったときに使ったりすることがあって、そうしていく内に曲が増えてきたんです。それと同時に、何曲も作っていくうちに歌声をクリアにする方法を模索するようになっていって、次はもうちょっとこうしたいって研究するようになったんです。そういう感じでやっていったら曲数が何曲かそろってきたので、どうせならアルバムにしたいと思ったんですよ。今年に入って発表した曲というのは、アルバムを作るっていう前提で作った曲ですね。

――今回の収録曲はすべてゲームの曲ですね。

村井 そうですね。ALTの歌っていた曲をフルコーラスで収録しました。唯一「コンピューターおばあちゃん」だけはもうゲームには入ってないんですけれど、アルバムで復活させることができました。

――ロングバージョンにする際、意図的に楽曲のアレンジを変えたりした楽曲はありますか？

村井 このアルバムでは特にはそのようなことはしていません。今回はあくまでALTの曲ということで、アレンジもゲームで演奏したイメージを踏襲しました。ただ、歌声の部分はより滑舌がよくて日本語らしく作り直したりはしました。それに、ワンコーラスしか無かった歌詞について楽曲ごとのストーリーを深めて考え直して、歌詞を加筆しました。それもあって、このアルバムは歌と歌詞の世界観を中心に楽しんでいただける感じにしています。

――アルバムには一足先にポップン20で収録される新曲が収録されているのですよね？

村井 はい。アルバムと曲の制作が同時進行に近い状態だったので、結果的に先行してアルバムの方からゲームの方へ入れてもらう格好になりました。

――それでは次に、BEMANIデザイナー陣がイラストを描き下ろしているアルバムのブックレットについてお聞かせください

村井 ポップンから生まれたALTというゲームキャラクターが居て、なおかつその歌声も定義されているわけですから、ただ歌っているだけでは完成しないんじゃないかと思ったんです。なので、ブックレットもただの歌詞カードじゃなく、どうせなら見応えのあるものにしたいと考えました。実はジャケット周りの外側部分は自分でデザインしているんです。ブックレットの中側は、1ページ1曲ずつ割り振って、BEMANIシリーズ各タイトルで活躍中のいろんなデザイナーさんにお願いして描き下ろしていただきました。そのときも、なるべくその曲を担当してくれたデザイナーさんにそれぞれお願いしました。これでやっとALTのサウンドとグラフィックが両方そろって、アルバムとして完成したなという感じです。

――ブックレットを見るだけでも楽しいですね！

村井 デザインは1曲作るくらいの意気込みで頑張りました（笑）。このブックレットを楽しんでもらえるのはこのCDを手にしてもらった人だけの特権なので、ぜひ手にとって見てほしいですね。

――村井さんにとってALTはどんな存在ですか？

村井 歌声と楽器音の両方の良さを兼ね備えた、不思議な女のコですね（笑）。

――次に村井さん自身の今後についてはいかがでしょうか？

村井 インストゥルメンタルの曲をもう一度積極的に作りたいと思っています。あとは、自分のやったことのない音楽についてもっと研究したいですね。

――では最後に、ファンの方へ一言お願いします。

村井 9年間にわたってALTを歌わせてみた成果がこうしてまとまりました。音楽はもちろんですが、グラフィックにも力を入れましたので、ALTのキャラクターグッズとしても、ALTマニアな皆さんにきっと喜んでもらえるアルバムになったと思います。ぜひ聴いて、観て、楽しんでください。

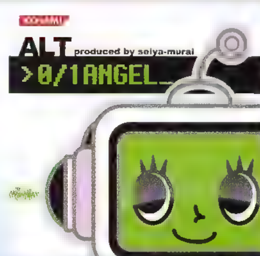
ALT プロフィール



初登場は『pop'n music 8』の「0/1 ANGEL」。3人兄妹の末っ子で双子の姉とひとつ年上の兄がいる。『pop'n music 19 TUNE STREET』ではALT2.0にバージョンアップしている。

11.23 ALTソロアルバム「0/1 ANGEL」＆『pop'n music portable 2』同時リリース！

これまでにALTが歌ってきた楽曲を収録し、ブックレットにもキュートなALTの魅力が凝縮された村井聖夜氏によるALTファンのためのALT尽くしなソロアルバム『0/1 ANGEL』がついに発売！　ALTファンは必ずゲットしたいこの一枚。気になるブックレットの中身は買ってからのお楽しみだ！　そして、ALTのアルバムと同日には、アーケード版『pop'n music 16 PARTY ♪』をベースにしたPSP用ソフト『pop'n music portable2』も発売されるぞ！　こちらは初回生産特典として、楽曲が20曲入手できるプロダクトコードが付いたダウンロードカードが封入されているのだ（初回生産特典のため無くなり次第終了となるので注意）。同日発売のこの二つを手に入れれば、今年の秋冬は音楽ライフもゲームライフも充実すること間違いなしっ!!



"0/1 ANGEL" ALT produced by seiya-murai
発売日：2011年11月23日
仕様：12cmCDアルバム



pop'n music portable 2
発売日：11月23日
対応機種：PlayStation®Portable
価格：UMD版：5,040円（税込）
ダウンロード版：4,500円（税込）





あのステージが、4年ぶりに帰ってきた！

THE GiTADO LiVE 2011

in 下北沢ライブホール「GARDEN」

ライブは前半と後半に分かれており、前半は96ちゃんやTAGを中心にした関東ユニットが登場。TIME CAPSULE Lab.やPONとともに「Before Daybreak」や「photon」、2B-Wavesによる「群青と流星」などで会場を熱気に包んだ。また、この日初ライブとなったdj TAKA率いるcolorsが「going up」やなどを披露し、ピンクターボが「kiss me」や「The 勇気」で会場のファンと一体感のあるステージを披露。後半はATSUKI、ショッチョーを始めとした関西ユニットが、肥塚良彦、泉陸奥彦などを交え、「タイムカプセル」や「Chinese Snowy Dance」で激しく魅せるパフォーマンスを繰り広げた。アンコールではまさかのYAMATO組が登場し、会場が笑いに包まれる中「情熱 fun! fun!」を披露。最後に「HYPER JET LAND」でグルーヴの嵐を巻き起こし、興奮度120%の熱いライブは幕を閉じた。

肥塚氏ライブ終了直後のコメント！

始めから終わりまでずっと盛り上がりっぱなしで、僕たちも非常に楽しむことができました。皆さん本当にありがとうございました。今回のライブでいろんな驚きがあったと思いますが、ギタドラはゲームでの方でも皆さんが楽しめる驚きをたくさん入れていきたいと思っていますので、今後も引き続きギタドラシリーズをよろしくお願いします。





KONAMI Arcade Championship 2011

絶賛開催中の公式大会！ グランドフィナーレには豪華ゲストが参加するスペシャルイベントも‼

絶賛開催中のKONAMIのアーケードゲーム公式大会「KONAMI Arcade Championship 2011」。

12月4日（日）に六本木で開催予定の、各タイトルを勝ち抜いた"真のチャンピオン"の表彰式を盛大に盛り上げるグランドフィナーレ。ここでは各タイトルにちなんだBEMANIコンポーザーやプロ棋士、声優などの豪華ゲストによるスペシャルイベントが開催される。そして、BEMANIシリーズのゲストによるライブイベントの開催も決定したぞ！

公式サイト[http://www.konami.jp/kac]にて、このグランドフィナーレの観覧希望者の募集も開始されるので、最新情報をチェックしよう！

グランドフィナーレスペシャルゲスト（一部）

「beatmania IIDX 19 Lincle」DJ TAKA
「DanceDanceRevolution X2」NAOKI
「GuitarFreaksXG2 Groove to Live」MUTSUHIKO IZUMI
「DrumManiaXG2 Groove to Live」肥塚良彦
「jubeat copious」ショッチョー
「pop'n music 19 TUNE STREET」wac
「REFLEC BEAT」DJ YOSHITAKA

jubeat copious

© 2011 Konami Digital Entertainment

122ページにて称号リスト掲載!

今月は早くも『jubeat copious』の称号&獲得条件を一挙に大公開! これを記念して、ディレクターまっするる氏への称号についてのインタビューを紹介するぞ!

jubeat copious
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発 売 日：稼働中(2011年9月15日)
■使用基板：—

――称号の名称とそれに伴う獲得条件は、どのように決めていったのでしょうか?

まっする 今回は称号の条件をより単純にしてプレイの目標を達成していく中で獲得できるのを基本としました。称号の考え方はひたすらアイデア出しですね。いろいろな角度からワードを出していって、あとは前作まででよく使われているワードも参考にしたり、今回はパーツシステムがあるのでそれがより面白くなるような言葉選びを心掛けました。

――称号の採用で一番悩んだものはありますか?

まっする アイデア出しは結構悩まずに出てくるのですが、ギリギリなモノは採用で悩みますね(笑)。

――称号の中で、制作スタッフ内で一番人気のあった称号などはあるのでしょうか?

まっする スタッフは本当に十人十色なので特定のものを挙げるのは難しいですが、個人的に好きなのは10月にプレイすると獲得できる「Trick or jubeat!」。ハロウィンでお馴染みの「Trick or Treat」をモジったものなのですが、お菓子をくれないとイタズラしちゃうぞ!が『jubeat』しないとイタズラしちゃうぞ! になってるんですよね。称号なのか? って気もしますけどお気に入りなのでknitに引き続き採用してしまいました。

――ほとんどの称号獲得条件は見ただけで把握できるものばかりなのですが、"アバンギャルド主義"の獲得条件"個性的な称号でプレイ"とは、一体どのような称号なら獲得できるのでしょうか?

まっする 実はそんなに難しい条件ではなく、ランダムを含む、カスタマイズされた称号でプレイすると獲得することができます。e-AMUSEMENT GATEでカスタマイズするのもいいですが、まずはゲーム機での称号切替画面でランダム称号パネルを押すのが手っ取り早いですね。

――称号の獲得条件で、この条件はちょっと厳しすぎたかも? というたものはありますか?

まっする 厳しいといえば、もうお馴染みの「メゾン・ド・エクセレント」ですね。自分一人の力ではどうすることもできないのでかなり厳しいと思ってます。前作でもなかなか獲得者が現れなかったですからね。ただ自分一人の力では無いというところが『jubeat』らしくもあり、ぜひ目標にして貰いたいとは思ってます。でもやっぱり厳しすぎますかね(笑)?

――称号コレクターの方々やこれから称号を集めてみようと思っている方にアドバイスをお願いします。

まっする 称号の条件はプレイをする上で目指すべき条件となるように配置してます。次に獲得できそうな称号はどれか考えながらプレイするとドンドン実力がアップしていくのでオススメです。今回は称号パーツもあるので、称号の幅が大きく広がりました。ぜひ自分にあった称号を探してみてくださいね。11月には称号パーツを大幅に追加する予定なのでお楽しみに。

DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX

稼働直前! 2ndMIX MODE収録曲を初公開!

最新作、『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』の稼働がいよいよ迫ってきた! 今回は初公開となる5曲を紹介するぞ! 注目はなんといっても『DDR2nd MIX』で大人気だった「BOOM BOOM DOLLAR』の復活! 次号では新着情報やインタビューなどを掲載予定だ!

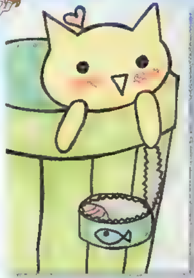
DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：8ボタンフットパネル
■発 売 日：2011年冬
■使用基板：—

曲名	アーティスト
Have You Never Been Mellow	The Olivia Project
My Fire (UKS Remix)	X-Treme
Boom Boom Dollar (Red Monster Mix)	King Kong & D.Jungle Girls
I believe in miracles	HI-RISE
Stomp to my beat	JS16



音乃の読者イラストコーナー

テーマ:勤労感謝



(神奈川県/未虎さん)

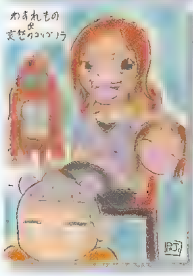


(神奈川県/もこノイド君)



(愛知県/バクレツ丸さん)

圧巻! 大集合の力作ですね。細かい描き込みは愛のなせる業でしょうか。みなさんはだれがだれだか分かりますか?



(新潟県/コンポジ君)



(福岡県/赤松セリさん)



(群馬県/レトキザン君)



次回の募集テーマは「お正月」です!

お便りはこちらまで! 今月もさまざまな情報が盛りだくさんでしたが、楽しんでいただけましたか? 次号も素敵な企画をたくさん用意して、お待ちしています♪
各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!



戦国大戦 1570 魔王上洛す

公式エリア大会開催！戦国の世を制するのは果たして!?

今月は、意外と知られていないシステムのアレコレ、そして、初の大会「阿修羅への道」の注目ポイントを紹介するぞ！

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2011年7月21日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

大会も攻略もまとめて総チェック！

カード追加からバージョンアップを重ね三カ月。ついに『戦国大戦』では初の大会「阿修羅への道」も開催され、さらなる盛り上がりを見せる本作。

今回の攻略は、各兵種別の能力とそれらを運用するためのポイントや、その長所を伸ばす「家宝の副効果」の詳細および活用法、また、意外な性能を持つ特殊な計略などを紹介。

大会情報では、各エリアの注目主君をはじめ大会の見どころを紹介。毎月恒例のトッププレイヤーインタビューは、本誌でも活躍中の「風のヒューイ」氏が登場。さらに、アルカディア編集部発行のムック情報や、セガ×エンターブレイン共同プロジェクト「戦国大戦界」の新情報など、盛りだくさんの内容だ！



今月も読めば勝率アップ間違い無しのお役立ち情報満載！

兵種別運用法1570

何気なくプレイしていることも、意識することでかわってくる！

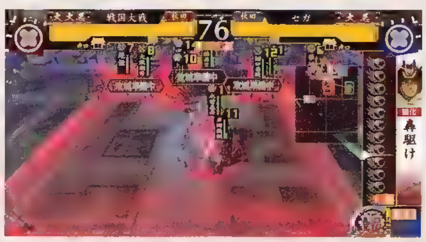
知ってるようで知られていない各兵種の特性。ここでは、そのポイントや特徴について細かく解説するぞ！

兵種別ダメージ効率

一定時間内でどれだけ効率よくダメージを与えられるか、これに関しては「騎馬隊、鉄砲隊が優秀」ということ以外しっかり把握していないプレイヤーも多いのでは無いだろうか？　基本的に効率よく突撃を決めることで圧倒的なダメージ効率を誇る騎馬を除けば、やはりそれに次ぐのは鉄砲隊だ。しかし、白ロックの3発で仕留められなかった場合、リロード時間もあるため、槍足軽の槍撃や、弓足軽の攻撃に劣るのだ。正確には、「突撃＞鉄砲赤ロック＞鉄砲黄ロック＞槍撃＞弓＞鉄砲白ロック＞乱戦」の順になる。

槍撃のダメージ効率は高いが、基本的に近距離でしかヒットしないのがマイナスポイント。また、鉄砲は兵種によってはある程度回避されてしまう。そういう意味では、射程内の相手はほぼ回避不能かつ、遠距離攻撃可能な弓足軽の攻撃は非常にダメージ効率が良いともいえる。

なお、各種兵種アクションと乱戦のダメージを比較した場合、乱戦ダメージがもっとも低くなる。そのため、効率よくダメージを与えたいのであれば、兵種に関わらず、なるべくその兵種ごとのアクションを利用してダメージを与えるほうが有効になってくるといえる。



騎馬隊や弓足軽の攻撃力を一方的かつ最大限に引き出せる、いわゆるマウント状態。守る側は武力差以上の苦戦を強いられることになるのだ。

乱戦ダメージ

本作の乱戦ダメージは、兵種ごとの差は一切無く、各兵種ごとのアクションや特技の影響が無い場合は、単純に武力の差のみがダメージの差になる。しかし、前述の通りそのダメージは各種兵種アクションに比べ低いので、武力差のある相手と乱戦しても、ある程度粘ることも可能なのだ。



大筒の奪い合いで相手が高武力の武将で大筒上に陣取ったとしても、統率の高い武将を犠牲にして、敵を押し出せば大筒を奪い返すことも可能だぞ。

弓足軽の運用ポイント

上記のように、弓足軽は安定したダメージを与えられるという点で非常に優秀。しかし、移動中は弓での攻撃ができず、鉄砲隊と違い後退しながら狙いを定めることもできないという難点もある。

足の速い騎馬隊をけん制する場合は、槍足軽と連動し、相手が接近できない状況をしっかり作って攻撃したい。また、弓で攻撃するターゲットを変えたい場合は、カードの真ん中を中心にほぼ位置を変えず、向き（角度）を変えることでターゲットを変更できる。本作では、弓足軽はその場から移動しなければ、角度を大きく変えてもすぐに攻撃を再開してくれるので、細かいカード操作さえできれば、ダメージ効率を落とすことなくターゲットを変更することもできるのだ。この弓のターゲットを自在に操るテクニックは、弓足軽をデッキの主軸として使うなら必須ともいえるテクニックなので、練習してぜひとも身につけておきたい。まずは、COM戦で切り替わる角度の目安を体得しよう。

槍足軽の運用ポイント

前述の通り、槍撃のダメージ効率は乱戦よりも高い。そのため、敵部隊と混戦になったときは、なるべく武力の低い槍足軽を盾にしつつ、高武力の武将が槍撃を当てるほうがダメージ効率がよくなる場合が多い。ただし、その場合壁役の武将があっさり撃破される可能性もあるので注意も必要。

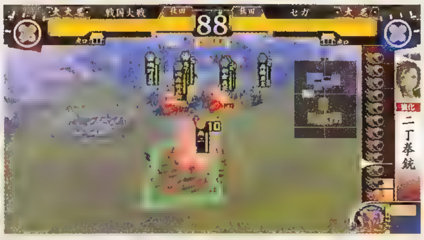
相手の槍足軽に高武力の武将が居る場合や、鉄砲が多い場合は高武力の槍足軽を壁にしよう。



高武力の槍足軽が二人居るのであれば、やや低いほうに兵力が増える家宝を装備させて、高武力の武将に槍撃を狙わせる、といった運用もアリだろう。

鉄砲隊の運用ポイント

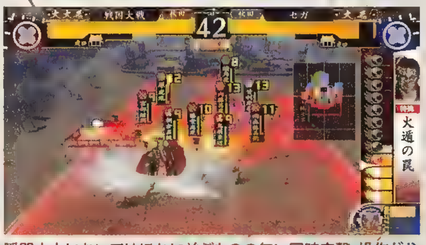
鉄砲隊でダメージ効率を上げるには、いかに黄色、赤色のロックで射撃するかが重要。しかし、敵が密集しているところにカードを動かしながら、ロックをすると、サーチが切り替わることもしばしば。槍足軽などをしっかり前に出して距離を稼ぎつつ、動きを止めて狙いを定めれば黄色以上のロックを狙いやすくなるぞ。ただし、狙いすぎてそのスキに突撃を食らわないよう注意したい。



狙撃の赤ロック時の破壊力はかなりのもの。壁役が頑丈かつ押し返す力が強いほど狙いやすくなるので、デッキを組む際は、武力はもちろん、統率力もしっかり考慮しよう。

騎馬隊の運用ポイント

騎馬隊を二部隊入れたデッキは、突撃のダメージが大きく多少の武力差をカバーするだけの力がある。ただ、当然ながら操作が複雑なので、まずは丁寧に壁を作り一体ずつ突撃するところからはじめ、慣れてきたら次は二部隊による同時突撃に挑戦してみよう。基本的に一部隊での突撃と変わらず、しっかり壁を作り同時方向に向けてタッチアクションをするのみ。これだけで一気に戦力アップできるぞ！



瞬間火力においてはほかに並ぶものの無い同時突撃。操作がやや大変だが、状況判断などが必要なタイミングをずらしての連続突撃よりは簡単。騎馬隊二体を使うなら狙ってみよう。

家宝効果で長所を伸ばす

槍長さアップ

槍長さアップの効果を装備すると、味方を壁にした状態でも迎撃を狙えるのが強み。また、槍撃は範囲内すべての相手に対して有効なので、槍の長さがアップ＝通常より多くの敵に槍撃を決めることが可能ということでもある。主力武将に槍長さアップの効果を持つ家宝を装備させた場合、ほかの味方を壁にして槍撃を出せるスペースを作れるよう、縦にしっかり部隊をずらして配置したい。



槍長さアップの効果が二つあれば、このように倍近い長さになる。高武力の武将に家宝を装備させれば、槍撃、迎撃と、いたるところで活躍してくれるだろう。

速度アップ

移動速度アップの家宝効果は、当然だが主効果と副効果では速度に差があるが、副効果で速度×2と効果が重なっていれば、十分に活躍できる性能を発揮する。さらに三つ重なっていれば、騎馬隊などは恐るべき速度で移動できるようになる。この状態では突撃を決めた瞬間など、足が止まっているところを鉄砲で狙い撃ちにされても、直角に回避すればほぼダメージを受けずに回避することも可能だぞ。



速度アップ主効果＋副効果×1の場合でも、城から同時に出撃させれば、相手城に到達するまでにこのぐらいの距離が離れるのだ。意外と馬鹿にできないぞ。

弓・鉄砲射程アップ

これらの装備効果を持つ家宝を装備した場合、二つ効果が重なった状態でだいたいカード半分と少し程度射程がアップする。一見して微々たるものにも見えるが、移動速度の遅い槍足軽を狙う場合は十分な効果が期待できる。

なお、鉄砲の射程がアップする計略を使用した場合も、家宝効果はそのまま計略の効果に足し算で上乗せされることになるぞ。



弓射程アップ×2での射程の差はだいたいこのぐらい。高武力の武将に装備させれば、敵武将が近寄る前にダメージを与える上で十分に有効な家宝効果だぞ。

バランス重視のデッキで兵種ごとの基本をおさらい！

例えば【SR】浅井長政を軸としたこのデッキ。基本的に攻めは「正義の進軍」、守りは「真柄の大太刀」を使い分けて敵の撃破を狙っていくことになる。

守りでは多少心もとない【SR】お市の方も、敵陣で「正義の進軍」を使用した場合は、陣形の範囲内であれば武力8になり、強力な戦力となる。しっかり範囲内かつ後方に配置して援護させよう。相手とのぶつかり合いでは、【R】藤堂高虎と、【C】高橋景業を先行させて壁にし、【R】真柄直隆の槍撃を狙う。ただし、相手に強力な槍足軽がいた場合は逆に【R】真柄直隆を壁にする方がいいだろう。

守りで「真柄の大太刀」を使用する場面では、基本的に相手を3部隊以上範囲に入れ、槍の長さをアップさせる。当然、乱戦より槍撃でダメージを与えたいが、このデッキは壁となる槍足軽の統率力がやや低目なので、場合によっては騎馬隊だが、高統率の【SR】浅井長政を撤退しない程度に乱戦させて敵を押し返し、槍撃で確実に敵部隊の兵力を削っていくのも有効だぞ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名（士気）
浅井 002	【SR】浅井長政	3	馬	9	9	魅	正義の進軍（6）
浅井 026	【R】真柄直隆	2.5	槍	9	2	気	真柄の大太刀（4）
浅井 020	【R】藤堂高虎	1.5	槍	6	4	城	流転の構え（3）
浅井 011	【SR】お市の方	1	弓	2	5	魅	流転の命運（4）
浅井 018	【C】高橋景業	1.0	槍	2	4	柵	力萎えの罠（3）

基本動作を復習するのに適し、兵種はもちろん、特技や計略のバランスもいい安定したデッキ。調子が悪く、一度基本に立ち返る際などに試してみてはいかがだろうか。

戦国はみだし版

騎馬より早い!?　意外な速度を誇る計略:【R】遠藤直経の縮地法や、【SS】千鳥の影走りは、影状態での移動中は騎馬の突撃準備状態よりも早い。そのため、大筒の奪還時など、素早くかつ妨害を避けて移動が必要なときに便利。城から出た直後に大筒の正面から計略で移動すれば、大筒の発射カウントが残9～8カウント程度であれば余裕を持って発射を阻止できるぞ。

戦国大戦Q&A

今回はちょっとクセのある計略について解説するのでよく覚えてほしいでござる！

Q 「流転」系の計略はどんな計略の効果を消すことができるのだ？

A なんでもとはいきませぬが、意外な効果も消せますぞ！

味方武将にかかっている計略であれば、敵、味方に関わらずその効果を消すことが可能な「流転」系計略。しかし、計略の効果を発揮していればなんでも消せる、というわけではない。

まず、基本として、通常の強化系、妨害系の計略などはすべて消すことが可能。だが、いわゆる「陣形」の場合、その中心となっている武将の効果を消してもその武将にのみ高い効果を発揮するだけなので注意が必要。当然、敵が使う妨害陣形などにはほぼ意味が無いぞ。

しかし、意外なところでは、「撹乱貫通射撃」や、「弱体射撃」、「小雀落とし」など、射撃を当てることで効果を発揮する計略の効果も消すことが可能なので、それらの対策としてとても有効な計略ともいえる。なお、「弱体弓術」など、弓系の計略の場合、その流転計略の効果を発揮することはできないので覚えておこう。

さらに、意外なところでは、【SR】華姫の「一心同体」の効果も消せる。まず、この場合、どちらかの効果を消せば、撤退時にまとめて撤退することが無くなる。さらに、華姫側に使用すれば、「一心同体」を使用した対象の効果は継続したまま、華姫が動くこともできるぞ。

ほかにチャージ系であればチャージを強制的にキャンセルに、舞い計略は効果を消すことは不可能なので、覚えておくといいだろう。



単体強化系の計略と合わせれば、妨害対策と単体強化の継続の両方が可能な【SR】お市の方は、とても汎用性が高い。

Q 相手の攻城を妨害しても攻城されてしまうことがあるのだがどうすればよいのだ！

A 相手の統率などに注意して阻止してほしいでござる！

攻城中の敵武将に、真横から乱戦して攻城の妨害をすると、そのまま妨害しきれずに攻城を決められることがある。これは、お互いの統率力の差が影響しているのだ。

基本的に乱戦による攻城妨害は、乱戦中に攻城側は攻城ゲージが減少することに加え、その後の弾きにより攻城側が多少なりとも移動することになる。その間は攻城ゲージが増えないことが重要となる。そして、お互い弾かれた後に再び乱戦すれば攻城ゲージは増えないのだ。

しかし、攻城側の統率力が高く、妨害側と4以上の差がある場合、攻城側はほぼ弾かれず、妨害側だけ大きく弾かれてしまい、再び乱戦するまで時間がかかってしまう。攻城側はすぐさま攻城ゲージが増え始めるため、ゲージの減少が追いつかずにそのまま攻城ができてしまうのだ。

これを防ぐためには、余裕があるときは一度城に戻ってから出城し、真上に重ねるように乱戦させるとよい。攻城エリアのほぼ真上で乱戦すると、通常と違って距離が離れづらくなるぞ。

また、デッキに弓足軽が2体以上居る場合、その両方を同じ攻城部隊にヒットさせることで攻城ゲージが一定以上増えなくなることも覚えておこう。武力を大幅に上昇させた武将などの妨害をする場合、乱戦するよりもこちらの方が安全だ。

なお、同じ遠距離攻撃である鉄砲隊の場合、3発で倒しきれないと弾切れで阻止が間に合わない場合がある。なるべく近くで撃ってすぐに乱戦できるようにするか、白ロックで徐々に距離を詰めながら射撃を繰り返すといい。

「阿修羅への道」エリア決勝動画配信決定！

エンタープレイン×セガ共同プロジェクト

戦国大戦界 THE SENGOKU TAISEN WORLD

阿修羅への道動画配信決定

現在、絶賛開催中のエリア大会「阿修羅への道」の各エリア決勝の動画配信が決定したぞ！

「阿修羅への道」特設ページでは、試合の動画はもちろん、エリア決勝のトーナメント表や登録デッキ情報やリポート記事など盛りだくさんの内容を掲載予定だ。

また、このリポート取材はアルカディア編集部が全国各エリアを駆け巡ります！　初の大会のアツい戦場をしっかりリポートしてくるので、配信をお楽しみに!!

戦国大戦下克上

『戦国大戦』現役プレイヤーでもある声優の立花慎之介さんと、ゲーム好き声優、梶祐貴さんがお送りするオーディオコメンタリー形式の新番組。

現役プレイヤーの立花さんが、『大戦シリーズ』未経験者の梶さんへの特訓とともに、戦国大戦界で開催されている「正一リーグ」を目指す壮大な!?　番組だ。『戦国大戦』をガッツリプレイしているプレイヤーはもちろん、シリーズ初心者の人も二人とともに上達を目指し、「正一位リーグ」に向かって特訓だ！

戦国大戦界・生祭（仮）

一カ月に一度、声優、有名ランカー、戦国大戦界縁の人々を集めて開催される生放送ライブイベントが11月よりスタート予定！　出演者は先日、残念ながら最終回をむかえてしまった「乙女ラジオ伝」出演者の古川小百合さん、土谷麻貴さん、三澤紗千香さんも予定されているぞ。

また、これらのイベントにもアルカディア編集部が参加予定だ。ここではアルカディア本誌と連動した企画なども予定しているので、詳細は次号と戦国大戦界でチェック！

戦国大戦界[http://eb1059.com/index.html]

戦国はみだし版 **意外と知られていない？　統率による見た目の変化:**統率力の高い武将は、ミニマップのカードの白い枠が太くなっていることを知っている人も多いだろう。実はそれ以外にも、通常画面の武将が掲げている旗も、統率力が高いほど多くなっているのだ！　この旗の数は、計略の効果によっても数が上下する。見た目の変化が意外と面白いぞ。

戦国大戦 エリア大会

阿修羅への道

ROAD TO ASURA

『戦国大戦』初の大会！各エリアの注目主君を紹介!!

ついに『戦国大戦』初めてのエリア大会『阿修羅への道』が開催された。各エリア内の店舗大会を突破した強者たちが集まるエリア決勝では壮絶な闘いが繰り広げられるだろう！ エリアを制覇するのはだれなのか今から非常に楽しみである。そこで、各エリアで注目されている主君を紹介していこう。

東日本エリア 武田家トップクラスの主君が集う騎馬隊エリア

決勝 11月20日(日)セガ名取セッツウイングス

東日本エリアの注目主君にはまず皆さんご存知、宮城県の虎斗主君。主に「瀬田に旗を」デッキや【SR】武田勝頼の入ったデッキなどを使っているようだ。北海道には【R】山県昌景の赤備えの采配デッキを扱う全国ランカー馬龍☆主君。難度が高い騎馬隊のカードを4枚も扱うすご腕プレイヤーだ！ そして頂上対決で「疾風の陣」デッキや「瀬田に旗を」デッキなど、速度上昇系のカードを好んで扱う全国ランカー粘主君など、東日本エリアには武田家のデッキを中心に使う注目主君が集まっているので、スピード感溢れる戦いが見られるであろう。

関東エリア 全エリア中もっとも多い30店舗が集う激戦区！

決勝 11月19日(土)セガ ワールド アルカス

関東エリアは全国ランカーがもっとも多く集まる激戦区。注目すべき主な主君は、プレイスキルも高く完成度の高いデッキを作り出すのを得意とするたつを主君やさまざまなオリジナルデッキを巧みに扱う五車星最強の男、雲のジュウザ主君。信長使いで有名なトップランカーＫＩＤ徳文†主君。美濃三人衆デッキを扱う花田　勝　氏主君。現在脅威的な勢いで石高を増やし続けている鬼武蔵使い仁義なき青井主君。さらに、【UC】磯野員昌を中心に組まれた7枚のワラワラデッキを扱う★味華★主君。浅井・朝倉家の6枚雨森デッキを使うドキドキ主君など東京都内だけでも多くの注目主君が居る。

また、『戦国大戦』公式サイトにて公開されている、都道府県別ランキンを見てもわかる通り、東京エリアは全国の中でも石高の平均が高い。ここに挙げている主君以外も注目プレイヤーがひしめいている。そして、千葉県の甘利ワラ使いの時雨主君や啄木鳥デッキを扱うアズーリ∩主君。神奈川県には、本願寺家の当主【SR】本願寺顕如を使う末兼讃馬主君、今川家のデッキを主に使う毒蛾のナイフ主君と炎のシュレン主君。埼玉県の7枚の柿崎ワラを使うあご髭海賊団主君。そのほかにも大勢の強者が集まっているぞ！ エリア決勝では非常にハイレベルな闘いが予想される。

東海エリア ワラデッキの神髄がこのエリアにある！

決勝 11月27日(日)14:00　クラブ セガ 金山

東海エリアにも上位プレイヤーが多く、愛知県には毘天の化身使いＰＩＭＡ主君や虎御前使いの日日日主君などのワラワラデッキを扱う注目主君が居るぞ！ 静岡県には頂上対決でもお馴染み、下方修正が入る中、ひたすらに【R】高坂昌信を使うアゴなしゲン主君や独特なデッキを使っている羽衣狐@京主君などの上位プレイヤーが存在する。福井県には【SR】前田利家と【SR】まつを使い続けているトッププレイヤーの利家とまつ主君の参戦も気になるところだ。プレイヤー人気の高い彼らがエリア決勝に出場すれば大会も盛り上がるであろう。

関西エリア さまざまなデッキが見られる魅力的なエリア

決勝 11月26日(土)14:00　セガ ワールド 布施

近畿地方と四国地方の上位プレイヤーたちが集まる関西エリア。ほかのエリアに勝るとも劣らぬ激戦になる事が予想されるぞ。注目するプレイヤーは複数の鉄砲隊が入ったデッキを使う枕〜主君。タッチアクションの多いデッキを巧みに扱う上位プレイヤーの一人なので、ぜひとも参戦に期待したい。そして、【SR】滝川一益を使った騎馬隊無しの特殊なデッキを扱う龍Ｒ@Ｉ来主君やさまざまなデッキを使うスパーク梅田主君。今川家のデッキを主に使い続けているＢｒａｈｅ主君などランカー陣もそろっているので、関西エリアも目が離せない。

西日本エリア 怒濤の落城勝利で征夷大将軍が最速制覇なるか!?

決勝 11月23日(水・祝)14:00　ハイパーメッセ

西日本エリアは注目はなんといっても現在全国ランキング一位、開幕からガン攻めのプレイヤー魔法のランプ主君。そして、広島県には風林火山デッキ使いのトップランカー天下無双主君や、啄木鳥デッキを扱う劉裕主君などの武田家のデッキを使う上位プレイヤーたちもいるぞ！ 九州地方の熊本県には安定した高勝率で、石高をどんどん増やしている盈燈主君などのトップランカーが集まる激戦エリア。沖縄県の『琉球王』ａｎｇｉｓｈ主君の参戦も非常に気になるところだ。上位のプレイヤーが多い西日本エリアをだれが制覇するのか全く予測がつかないぞ！

アルカディア編集部より「阿修羅への道」DVD付きムック発売決定！

[illegible]の初の大会『阿修羅への道』のDVD付きムックが、早くもアルカディア編集部より発売されることが決定した！

このムックでは、各エリアの[illegible]レポート記事はもちろん、[illegible]企画も[illegible]。詳しい情報は次号に掲載するので、しばし待たれよ！

また、それにともない、アルカディア編集部も[illegible]ページでインタビューに協力してもらった[illegible]とともに、全エリアを[illegible]、各エリアの[illegible]たちが集う決勝ラウンドの模様をアルカディア本誌、ＤＶＤムック、そして戦国大戦[illegible]。実際に見ることができないエリアもこれらを見れば『戦国大戦』の最前線が見えてくる！ ますます盛り上がる今後の展開をお楽しみに！

トッププレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第三回：風のヒューイ

今回は風のヒューイ主君を紹介しよう。理論派の彼はデッキ作成も環境に合わせたスタイルを自分で作成するのが好みのようだ。そんな彼の大戦に対する思いや、大戦への熱意を聞いてきたぞ！



風のヒューイ
『戦国大戦』初期よりプレイしており、枚数の多めなデッキにこだわりを持つ理論派プレイヤー。

――『戦国大戦』以外ではどのようなゲームをプレイされていましたか？

風のヒューイ（以下ヒューイ）　『三国志大戦』を15000戦ほどプレイしていました（笑）。高校生のころからすごくプレイしていましたね。

―― IC名の由来について教えてください

ヒューイ　北斗の拳の風のヒューイというキャラクターが好きで、そいつがかなり弱いヤツだったのでネタっぽくていいかなとつけてみました。試合で負けても問題なさそうじゃないですか。

――ヒューイさんにとっての『戦国大戦』の魅力とはなんですか？

ヒューイ　もともと戦国時代が好きなので、自分が好きな戦国武将が出てくるのがいいですね。有名、マイナーどころ問わず出ているのも面白いです。

――普段どのくらいプレイされていますか？

ヒューイ　仕事のあとは、座れれば閉店までプレイします。休日だったら、かなり長時間プレイしますね。

――戦国大戦が稼動してから約1年たちますが、一番印象に残ったことはなんですか？

ヒューイ　鉄砲隊の性能にノックバックが追加されたことですね。そして、それを活かした【SR】明智が驚きの性能を発揮したことです。あの強さにはビックリしました。

――ランカーであることを意識していますか？

ヒューイ　特に意識はしていないですね。ゲームを楽しんでいたら、いつの間にか……という感想です。もちろん、かなり数はこなしていると思っています。

――ライバル視している主君はいますか？

ヒューイ　花田　勝　氏主君とキルア＋主君ですね。勝率が近いので負けたくありません！

――うまいと思う主君はどなたでしょうか？

ヒューイ　ドキドキ主君と虎斗主君です。正直、あまり勝ててはいません。

――これから使ってみたいカードはありますか？

ヒューイ　あまり使用されていないカードでは、【R】恭雲院に興味があります。速度低下系が好きなので。かなりの強さを発揮すると思うのですが、デッキをなかなか作れなくて……これから研究します！

――エリア大会についてはいかがですか？

ヒューイ　各主君がさまざまなデッキを使って予選から参加しているので会場に行くだけでも面白いです。戦国大戦での初めての大きな大会なので自分も時間が許す限り参加していこうと思います。

――実は、少々前からアルカディアで一緒にお仕事をするようになりましたが、それによって何か変わったことはありましたか？

ヒューイ　あまり変わったことはないですが、各プレイヤーのプレイングなどに注目するなど、ゲームに対しての視野が少し広くなった気がします。

――エリア決勝のレポート取材で全国を廻ることにもなりましたね。

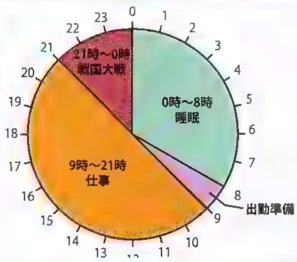
ヒューイ　各地でいろいろなプレイヤーに会えるのが楽しみですね。その地域独特の空気も大会で感じられる機会なのでしっかりとリポートしていきます。みなさん、よろしくお願いします！

――最後に読者の方々に一言お願いします。

ヒューイ　これからも『戦国大戦』をしっかりプレイしていきますので皆さんもこのゲームを楽しんでいきましょう！

風のヒューイ 人物像

仕事は朝から夜遅くまでのことが多く、その後、がっつりプレイすることが多いそうだ。逆に休日は自由な時間が多いので、趣味の球技をやる合間にプレイしているらしい。プレイに対しては気分屋な反面、規則正しい生活で体調管理や仕事を優先できる真面目な一面もある。



風のヒューイプロフィール

年齢………………23歳
血液型……………AB型
ホームゲーセン …ゲームプラザJAL
趣味………………球技
好きな食べ物 ……パスタ
嫌いな物…………セロリ
特技、得意技 ……剣道
好きなカード ……【SR】前田慶次
苦手なカード ……【R】高坂昌信

風のヒューイ直伝 孫市ワラデッキの極意

【SR】雑賀孫市を生かすために作られた6枚デッキ。槍足軽の武力は弱いが、【SR】雑賀孫市の計略がそこを補う。【UC】磯野員昌の計略も裏の手として隠されている！

武家	兵種	武将名	武	統	特技
本願寺	鉄砲隊	雑賀孫市	10	5	制 魅 狙
浅井	騎馬隊	磯野員昌	8	4	―
浅井	槍足軽	朝倉義景	2	2	伏 柵
浅井	槍足軽	初	2	4	魅
浅井	槍足軽	前波吉継	1	5	伏
浅井	槍足軽	高橋景業	2	4	柵

風のヒューイ的デッキ採用理由

【SR】雑賀孫市　メインです。
【UC】磯野員昌　強力なカードです！
【SR】朝倉義景　超優秀な１コストです!!
【R】初　魅力要員です
【C】前波吉継　伏兵と計略です
【C】高橋景業　柵が強いです

極意 壱　大筒を取るより足並みをそろえること！

開幕の大筒は取れれば取りたいですが、槍足軽の武力が低いので、できるだけ撤退しないように闘います。武力勝負ではほかのデッキに押し負けますので、士気7の段階で攻め上がれるように意識を持ちます。このとき柵が2枚残っていれば、大筒はあげてもこちらが有利といえるでしょう。

極意 弐　壁に張り付き、挨拶代わりだ！

中盤は壁攻城を狙いに行きます。先ほど、触れたとおり、足並みを十分にそろえられたら、大筒を制圧しに行きます。ここで士気があふれないように計略を撃てればベストといえます。【SR】雑賀孫市の計略は相手を引きつけてから使いたいので相手の出方を待つのもいいです。計略を発動させたら、【SR】雑賀孫市以外のカードを相手の城に張り付けます。【SR】雑賀孫市の鉄砲の牽制で壁攻城を成功させましょう。できれば赤サーチまで待ちたいところですが、多くの枚数に鉄砲によるダメージを与えることが重要です。

極意 参　ほかのカードも生かしきろう！

【SR】雑賀孫市の計略以外にも強力なカードがあるこのデッキではそれも有効に使うことにより、戦闘を有利に進めることができます。【UC】磯野員昌は武力と統率を11上昇させる強力な計略を持ち、大筒制圧戦や統率による防衛にも使えます。【C】高橋景業の「力萎えの罠」は士気フロー対策にも使え、相手の武力を下げ、計略を誘発させることができます。このデッキは【SR】雑賀孫市のみ使えば、勝てるデッキではないのですべてのカードを生かしましょう！



LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2 (VerR2.04)

- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：稼働中(2011年10月18日バージョンアップ)
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

さらに降魔を使いこなすために

降魔を極める

Text:age

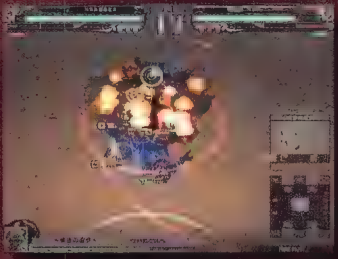
巨大降魔と特殊技

降魔召喚時の巨大降魔は、あくまで使い魔とは別のものとしてカウントされている。例えば、サクリファイスなどで巨大化した使い魔の場合、それ以前に掛けられた強化系の特殊技などは、その効果を継続して発揮することができる。しかし、巨大降魔の場合、召喚時に特殊技の効果が一旦停止するのだ。とはいっても、あくまで「停止」であり、効果時間のカウントが停止しただけの状態であるため、巨大降魔が解除された時点で効果が継続して発揮されることになる。

少々わかりにくいと思うので例を挙げると、例えば……①10秒効果時間のある強化系特殊技を使い、②その3秒後に降魔召喚、③巨大化が解除されると、④召喚前に使った特殊技の効果が残り7秒継続される、というわけである。

そのため、[ガイア]や[サドゥール]のように、その特殊技の有効時間が長い場合、特殊技を使って突破時に降魔を召喚すれば、次の戦闘時にその効果を継続させることも可能なのだ。

なお、逆に弱体系の特殊技の効果も停止するだけなので注意が必要。ただし、それを利用して、移動速度低下系の特殊技を食らった場合なども、巨大降魔を召喚すればとりあえず敵を追うことも可能。それらを軸としたデッキと戦う場合の対抗手段として覚えておいて損はないぞ。



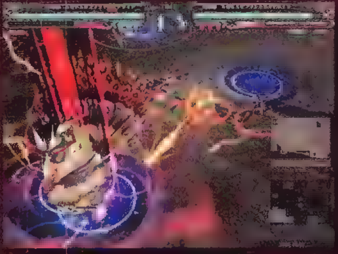
突破時に素早く降魔を召喚してアルカナストーンを割りながら待ち構えれば、次の戦闘まで効果を生かすことも。特殊技の効果時間を把握しておこう。

続・降魔を使ったテクニック

降魔を召喚したときは、降魔がプレイヤーの位置に召喚されるのは以前紹介した通り。これを利用すれば、さまざまな場面での移動のサポートが可能なのだ。まず、パーティ内の使い魔に移動速度の差がある場合。アルカナストーンからアルカナストーンへ移動するとき、足の遅い使い魔は遅れて到達する。そこで、距離が離れた時点で降魔を召喚すれば、主人公の位置に合流できるので、わずかだが素早く到達することができる。

また、帰還時に逃げ道をブロックされたときも、主人公を優先的に逃せるようにしておけば、降魔召喚を使いブロックを回避して味方を逃すことも可能になる。どんなときに使えるかについては、右の写真で説明してあるので、そちらを見て、対戦時に役立ててほしい。



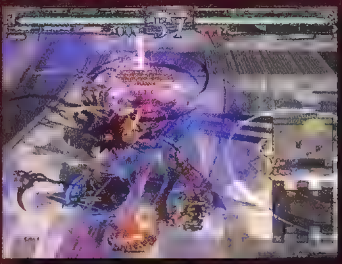


パーティ内で移動速度の差があり、かつ、相手パーティの移動速度が速い場合、戦闘で押し負けたとき、写真のように帰還時に足の遅い使い魔の逃げ道をふさがれてエクセレントを取られてしまうこともしばしば。こんなときに降魔召喚ができれば、後ろに居る使い魔を合流させることもできるぞ！　状況をよく見て危険なときは惜しまず使おう！

召喚時の要注意使い魔

巨大降魔召喚時は、基本的に戦場に降魔しか居ないため、集中攻撃を受けやすく、スペックこそ高いものの意外と倒されやすい。さらに、単体の能力を大幅に下げる特殊技などを使う使い魔が居た場合、相手が召喚するまであえて温存し、召喚時に使用することで巨大降魔の撃破を狙ってくる場合も。

不死の[キュベレー]などが代表的なものだが、降魔の[〜嘆きの竜皇〜]でも当然可能なので、デッキ構成次第では種族に関わらずそれを狙うチャンスはある。相手のデッキとパーティ、召喚前に使用した特殊技をよく確認した上で降魔を召喚するといいだろう。



不死の使い魔の中でも最近使用率が大きく上昇している[キュベレー]は降魔にとっては天敵ともいえる使い魔。その動きにはよく注意しておきたい。





上記で紹介した[キュベレー]などのほかにも、タイプは違うが注意が必要な使い魔はいろいろと存在している。神族であれば、[ケフカ]や[関羽]が代表的な例だろう。単体に使用することで効果が大きくアップするタイプの特殊技は、的を分散させることができない降魔にとっては鬼門ともいえる特殊技の一つだ。

また、なにかしらの方法でダメージにボーナスが付く強化系の特殊技などにも注意が必要だ。人獣の[バーサーカー]はその代表的な使い魔であり、現在の人獣は、ほかに有効な強化系の特殊技を多数そろえているので、それで押されたときに思わず召喚してしまうと、クロスソードから一瞬でHPを減らされてしまうことも。

これらの特殊技を持つ使い魔にはよく注意して召喚をしよう。

Re:2の [illegible]



サポートスキルを極める

現環境でのサポートスキルを活用するために、押さえておきたいポイントをチェック！

注目スキル

今回、全体的に強化されたサポートスキル。その中でも〈Wリジェネ〉、〈W単スマ〉、〈Wレジスト〉の三つは、効果が高く使い勝手もいいために所持しているだけでも大きなアドバンテージとなる。そこで、分かりやすいようにそれらを所持する使い魔の一覧を載せておくので、デッキを作るときの参考にしてほしい。なお、見てもらえば分かる通り、サポートスキルが充実してる人獣とは対照的に、神族はなんとこれらを所持する使い魔が皆無！

そして、不死は人獣に次ぐ所持数と、思いのほか優秀なのだ。



サポートスキルを最大限に生かす編成、というのもデッキを作る指針としてはアリ。スマッシュ系以外であれば、ハンドスキルに関係なくその効果は期待できる。一つひとつはそこそこの効果でも、それが重なればかなり馬鹿にできない数値になるぞ。サポートスキルを強化する［サドゥール］に再び日の目が当たるときが来るか!?

■Wリジェネ／W単スマ／Wレジスト早見表

人獣	
カイン	Wレジスト／単スマ
ロックブーケ	W単スマ
エッジ	Wリジェネ
極楽鳥	W単スマ／複スマ
野生語りのガラク	W単スマ
アリス	Wリジェネ
ゴブリンアーチャー	Wリジェネ
オークドクター	Wゲージ／Wリジェネ
ブラウニー	Wレジスト
ヴィゾフニル	Wレジスト
トリフィド	W単スマ
ホワイトマンティス	Wレジスト
カムラナート	レジスト／W単スマ
アークエンジェルEV	Wリジェネ
ヨルムンガンド	レジスト／W単スマ
村正	W単スマ
ウィッチ	Wレジスト
バーバリアン	Wレジスト
タイラント	W単スマ
源義経	リジェネ／W単スマ
チョコボ	W単スマ／散スマ
ステラ	Wリジェネ
那須与一	レジスト／W単スマ
蒼の継承者　ノエル	Wリジェネ／W単スマ
【奔放】アリス	Wリジェネ／散スマ
カマプアア	Wレジスト
エポナ	Wリジェネ／単スマ
パンコ	W単スマ

神族	
なし	
魔種	
ファイアドラゴン	Wリジェネ
ダークエルフ	Wリジェネ
リリス	Wリジェネ
真紅の死神　ラグナ	W単スマ
エーコ	リジェネ／Wレジスト
[illegible]	
ジェイス・ベレレン	W単スマ
ディーナ・シー	Wリジェネ／散スマ
【祝福】テティス	Wリジェネ
不死	
チャリオット	Wレジスト
プルートー	Wリジェネ
レザード・ヴァレス	W単スマ
ブラッドサッカー	W単スマ
アンダーテイカー	Wレジスト
ボーンホイール	Wレジスト
ビッグマン	W単スマ
重装暗黒騎士	W単スマ
【怒】ジャンヌダルク	レジスト／W単スマ
降魔	
～蒼天の守護龍～	Wリジェネ／Wレジスト
～嘆きの竜皇～	Wレジスト／W単スマ
～背徳の騎士～	Wレジスト／W単スマ
～双輪の精華～	Wゲージ／Wリジェネ
～破魔の迅雷～	Wレジスト／W単スマ
～漂泊の罪人～	W単スマ／W複スマ
～静謐の担い手～	Wゲージ／Wレジスト

特殊技との相性

上記のサポートスキルを組み込む場合、特殊技との相性もよく考えてデッキを構成してみるのもいいだろう。

例えば、各種スマッシュ系のサポートスキルであれば、オートスマッシュやスマッシュダメージアップの特殊技との相性がいい。降魔の選択次第でどの種族でもこれを副次的に組み込むこともできるので、デッキパーツに合わせて降魔を調整してみるのもいいだろう。

また、〈Wレジスト〉をセット可能な場合、弱点属性に無敵になる特殊技を使わずとも、DEFアップの特殊技だけでかなりの効果が期待できる。この場合、突破力はやや落ちるが、同族戦でも足を引っ張らないので、〈Wレジスト〉を組み込むならDEFアップの特殊技を組み込むのもいいだろう。人気種族であれば同族戦も増えるのでなお重視したいところ。



DEFアップ系の特殊技は強化されたものも多いので、ぜひ活用してほしい。

■サポートスキルと相性の良い特殊技の組み合わせ例

サポートスキル	相性の良い特殊技
単スマ／複スマ／散スマ系	スマッシュダメージアップ
	オートスマッシュ
レジスト系	DEFアップ
	相手のATKダウン

注目の使い魔

●【怒】ジャンヌ・ダルク

特殊技が強化されたことに加え、サポートスキルを二つ持っているためかなり便利な使い魔に。

単数スマッシュを決めるときは密集しやすいのだが、〈レジスト〉の効果である程度ダメージを抑えられる。強化系、弱体系の特殊技と組み合わせれば突破力は飛躍的に上がるはずだぞ。

●源義経

単スマが強い、ということは、逆にいえばそれを封殺できる使い魔もまた強い、ということである。

人獣の［源義経］の特殊技は、そのDEFダウンの効果も高いため、環境に合った優秀な使い魔だ。

URなのでなかなか入手しづらいかもしれないが、人獣使いならぜひ組み込んでおこう。

●スサノオ&ガブリエル

神族はややサポートスキルの面では劣るものの、この二体であれば〈単スマ〉程度の効果でも十分な強さを発揮することができる。

また、弱点を突かれない同族戦では、その能力アップの効果はかなりの強さを発揮する上、速度アップの効果で敵を逃さずにせん滅も可能。

そのため、他種族と戦えるデッキが組めれば、かなり万能に近い形になる可能性を秘めている。



スマッシュの能力が勝敗を分けることが多い同族戦においても、頼りになる使い魔でもある。

Re:2の小部屋 [illegible]端に置いてその恩恵を受けられるように細心の注意を払っておこう。



デッキ考察

デッキから種族の流行を探ろう!

稼動から時間がたち、各種族それぞれ使用されるデッキの流行が見えつつある。流行する、ということはそれだけの力がある、ということでもある。そこで、ここでは各種族別の主流デッキの解説と対応策（黄色いテキスト）を掲載していくぞ。

これを参考に、そのデッキをそのまま使ってみるのもいいが、ここから、対策に必要なカードや動きを考察して勝利につなげてもらいたい。

なお、共通の対策もあり、どの種族も比較的穴の少ない編成になっているが、それも降魔を含めての話。降魔で属性をカバーできているが、召喚までは特定の属性が少ないデッキも多数ある。そこが付け入るスキになる。ファーストパーティは相手パーティを消耗させるだけに留め、セカンドパーティに主力を集めて突破……などなど、序盤で一気に勝負に出るような動きをしてみるのもアリ。

ちなみに、現時点ではサポートスキルの強化のためか、使用率的には人獣の飛躍が目立つ。人獣と次点の魔種対策はしっかりしておきたい。

人獣



＋主[光]

インのデッキ。安定の［チェシャ猫］だが、ピンダメ重視で［【魔装】アサシン］にするパターンもあり。基本的には、ツートップ・ジン＆ノエルの特殊技を駆使しての突破狙い。相手の強化系には［オセロメー］や［那須与一］で対抗する形になる。中盤以降に二人を生き残らせてからが勝負なので、丁寧な扱いが重要になるぞ。



＋主[雷]

パワーアップした［アリス］を軸に、4速メインで構成された形。［アリス］の特殊技

神族



＋主[撃]

■［ケツァル］、［関羽］、［セラの天使］、［アフロディーテ］、［～蒼天の守護龍～］

現在の神族の4枚デッキの代表的な形がコレ。コスト30の強力な使い魔を軸

の特殊技でHPを回復させて



＋主[撃]

魔種



＋主[炎]

［真紅の死神　ラグナ］を中心としたデッキ。ここでは、［アジルス］を軸に編成しているが、［アジルス］と［ホムンクルス］を外して、コスト15の［エーコ］、［リリス］



＋主[炎]

こちらは、［ガイア］を中軸としたワントップ型の魔種デッキ。［ガイア］、［エーコ］、［サキュバス］の特殊技を使用し、戦闘で突破、そこから［ガイア］の特殊技の効果時

Re:2の

海種



主[撃]

■[サーガ]、[オケアノス]、[ニクサー]、[【祝福】テティス]、[水虎]、[スカイフィッシュ]、[～蒼きの竜皇～]

[サーガ]をメインとした新しいワントップ型のデッキ。降魔は[～蒼天の守護龍～]でもいい。[【祝福】テティス]の特殊技で、[サーガ]か[オケアノス]を強化しつつ、それらの特殊技を使用して突破を狙っていく。3速メインの形であるため、魔種に近い機動力と、二人の[シールド]スキル持ちのおかげで制圧面もまずまず優秀といえる。



主[闇]

前バージョンから、細かくパーツを変更した[アジュダヤ]デッキ。攻撃的な編成にするのであれば、[乙姫]を[マカラ]に変更。基本的な狙いは、強化系の特殊技二つを重ね掛けしての強行突破。ここで一方的に敵を撃破できれば、[アジュダヤ]の特殊技で敵の移動速度を下げ、そのままエクセレントを狙うことも可能になる。

不死



主[撃]

基本的には、コスト10のパーティとその他のパーティを完全に分けて使うことに

[キュベレー]と[リッチ]の特殊技を同じ敵に重ね掛け、移動速度を徹底的に下げ、[八神庵]の特殊技で範囲外から一方的に攻撃するのだ。



主[炎]

■[マッドハッター]、[キュベレー]、[グレート・ハーロット]、[タナトス]、[ジャンヌ・ダルク]、[～静謐の担い手～]

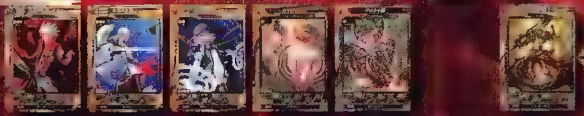
優秀な[シールド]系のスキルで敵を引き付けつつ、強化された[グレート・ハー

いえ、基本的に序盤は[タナトス]などの特殊技を駆使しての痛み分け狙いでもよく、[マッドハッター]の特殊技のレベルが2以上になったときに、[キュベレー]と[グレート・ハーロット]の特殊技を同時に使ってせん滅を狙う。

作品別称号入手のススメ

ここでは、オマケとして新ゲストの作品別称号を狙う上で比較的戦いやすいデッキを紹介していこう!

ブレイブルー



主[光]

■[真紅の死神 ラグナ]、[氷刃の英雄 …]、[エルフ]、[カマプアア]、[チェシャ猫]、[～青雷…]

ブレイブルーからのゲストを中心に、各属性をバランスよくまとめた形がコレ。[チェシャ猫]は光属性のものでも可。いわゆる、ピンダメとそれに類する特殊技を多くそろえている上、パーティメンバーがすべて4速のため、[真紅の死神 ラグナ]のみ弱点は違えど十分な力を発揮してくれるデッキといえるだろう。一緒に「韋駄天」系の称号も狙えるのも密かなポイント。

最初の戦闘は、低コスト使い魔と弱点属性を突けるゲストでごまかし、セカンドパーティで特殊技連打からのせん滅、突破を狙うのが基本。試合終盤までゲストキャラを生き残らせればかなりの突破力が期待できる。

KOF



主[撃]

■…[クシナ]、[…バリティ]、[ブリジット]、[～静謐の担い手～]

どうしても炎属性が多くなってしまう編成を、やや強引にバランスを整えてまとめた形。神族を中心としたパーティと、移動速度ダウン重ね掛けから[八神庵]の特殊技で射程外から攻撃する二つの戦術を軸として敵の撃破を狙う。この場合、神族中心の編成になっているが、コスト10に使い勝手のよい[エルフ]を投入して、コスト15に[ガード]のスキルを持つ[リッチ]を投入。降魔も闇属性にすることでやや不死寄りの編成にすることも可能。この場合主人公の種族も不死にしよう。とにもかくにも人獣戦をどれだけ拾えるかが重要。それゆえ、人獣戦は炎が多くても決して油断せず、慎重に立ち回ろう。

ファイナルファンタジーIX



主[炎]

■[クジャ]、[エーコ]、[真紅の死神 ラグナ]、[サキュバス]、[【軍師】フェアリー]、[ホムンクルス]、[～極滅の炎～]

ぶっちゃけてしまえば、魔種で十分な力を発揮できるデッキ構成に[クジャ]を放り込んだだけの形である。しかし、基本構成が魔種であるため、その戦闘力と安定感は折り紙つき。ある意味最も作品単称号の取りやすいデッキの一つだと思われるので、とりあえず作品単称号が欲しい人であれば、コレか単体で取得可能な[関羽]がオススメ。

基本的な戦いかたは魔種そのままでOK。火力と回転力を生かし、戦闘で強行突破を狙う。コスト25・10・10のパーティと、コスト15三人のパーティをひたすら使い分けてもよい。なお、降魔は光や雷のものでもOKだ。

三称号



主[撃]

■[ケフカ]、[チョコボ]、[モーグリ]、[チェシャ猫]、…、[エーコ]、[～静謐の担い手～]

左で紹介しているファイナルファンタジーIXの称号に加え、ほかすべてをゲストで固めることで一度に3種類の称号を頂いてしまおうという欲張ったデッキ。デッキの種族、属性などはややいびつな形になっているものの、そのぶん手間も三分の一なので、何度も作品単称号を狙うのが厳しい! という面倒くさがり屋の人にオススメのデッキといえる!?

戦術としては、やはり強力なダメージ系の特殊技で集中攻撃を決め、敵をまとめて撃破、せん滅となる。[ケフカ]を軸に、セカンドパーティにダメージ系の特殊技をそろえて突破を狙っていこう。

Re:2の小部屋 **その他作品別称号について**：単体を使用することで称号が取得可能な[ケフカ][関羽]は作品称号の取りやすい使い魔。このほかにも、本誌136号付録の[アジルス]や、ファミ通に付属していた[【魔装】アサシン]も単



新バージョンがついに稼働!!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2010-2011

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2010-2011

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：スポーツゲーム
■操作方法	：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日	：稼働中(2011年冬稼働予定)
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワーク	：ALL.Net

いよいよ全国各地のお店で稼働開始となる『WCCF IC 10-11』を本誌執筆陣が徹底リポート! 注目のレアカードも一挙大公開!!

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

『10-11』最速プレイリポート!!

かつてない規模の追加要素が満載だ!!

以前にも本誌で紹介したように、『10-11』は今までに無かった新要素が数多く盛り込まれている。例えばフレンドリーマッチでときどき登場するチャレンジマッチでは、たとえ試合に勝てなくても選手たちの能力が大きく向上して黄金連携が完成することすらある。さらに対戦相手として、その週のベストイレブンに選ばれた選手たちで構成されたチームが登場する場合があるのも面白いところだ。

試合中のシステムおよびロジックも大きく変化している。まず目に付くのは、チーム士気が状況に応じてめまぐるしく上下すること。一例を挙げると、味方のだれかがシュートを打った後にはゴールが決まらなくてもチーム士気が上昇することがある。またスーパーサブ属性のある選手を途中で投入すると、チーム士気と同時にコンビネーションやテクニックなどが上昇したことを示すメッセージが出ることも。さらにはチーム士気が満タンになると、表示が白く光ってやはりスピードやスタミナなどアップなどの効果が出ることもあったりする。

また、ハーフタイム中に指示を与えるとその内容に応じてチームパラメーターが大きく変化するようになったのも見逃せないポイント。この指示を使えば、限界を超えたパラメータをチームに付与することもできる。そしてICカードの更新時には、条件を満たすと新たな練習メニューおよびハーフタイム中の指示の種類が追加されるお楽しみもあり、とにかく楽しい要素がイッパイなのだ。



ハーフタイム中の指示によって、対応するパラメーターが大きく増加または減少する。



こちらを向いて手をあげている選手は、★マークが増える直前であることを意味するようだ。

CHCEK もう「縦置き」はNG?

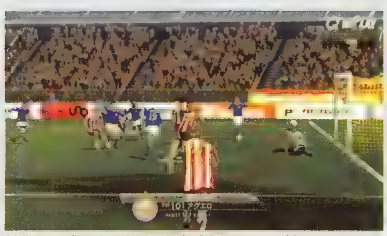
『09-10』で多くのプレイヤーに使われていた、FWおよびトップ下の選手を中央で縦一列に並べるフォーメーション(通称：縦列車)。最前線のFWがボールを奪われても、すぐ後ろに居る味方で再び取り返してシュートチャンスを作れるのが長所だったが、『10-11』ではそれほど効果は無さそう。ランクの低いCPUチームには通用するが、対人戦ではDFのポジションを調整されるとなかなか突破できない印象だ。



いわゆる「縦列車」による単純な中央突破オンリーでは、ある程度の腕を持つプレイヤーが相手だと通用せずに早晩壁にぶつかることになりそうだ。

CHCEK 特殊連携の効果が減少?

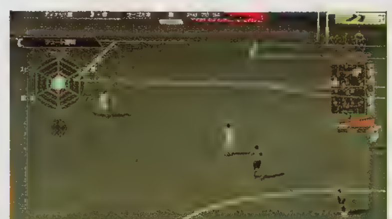
特殊連携を持つ選手同士を同時に起用すると、あうんの呼吸で華麗なパスワークを披露するなどの大きなメリットが得られる。だが、新バージョンに関しては以前よりもその効果が顕著ではないもよう。とりわけ新しくチームを立ち上げた当初は、連携がある程度つながるまではその恩恵にあずかることはあまりないようだ。とはいえ、連携の線がつながりやすい長所は今までと同様にちゃんと存在する。



前作では成長させなくても素晴らしいコンビネーションを見せていた特殊連携選手間の連携だが、ICカードの更新直後は、効果的なパス交換はあまり見られなくなった印象。

CHCEK シュートタイミングが重要!!

前作ではある一定以上のシュート力を持つ選手にシュートさせた場合、たとえFWの選手でなくともペナルティエリア付近ではかなりの確率でゴールを決めることができた。しかし今作では全体的にシュート力が抑制され、今までのように遠目の距離から打った場合、得点になる確率が明らかに減っている。攻撃的な選手の決定力が今までよりさらに重要になることは間違いないだろう。



操作感で前作から明らかに異なるのが、このシュート力の問題。特にテクニシャンタイプの選手の多くがこの抑制を受けている。選手選びの際に一考したい。

FCアルカディア日記 ファウル発生の頻度…… 「10-11」ではそこそこの頻度(前作ともっともファウルが多く発生した「08-09」の中間ぐらい)で発生する。気性の荒い選手を起用する場合は退場した際のフォローを考えておきたい。ファウルが発生しやすいということはフリーキックを蹴る回数が増えるということでもある。そのチャンスを生かしたいならフリーキックのうまい選手を一人は入れておきたいところだ。



FCアルカディア

マンモス's EYE

一部選手をのぞくとシュート、とくにミドルの決定率が下がった代わりにゴール付近でDFを抜きやすくなったため、トータルで見ると得点の入る可能性は前作と同じぐらいかも。そしてパワー＆身長の高い選手（トラップがうまいとなおよし）だと空中戦でボールを奪いやすく、ロングボールや浮き球のパスが得点に直結することが多くなった印象。あとトッティさんが異常に強くてCPU相手だと無双状態でした。



ゴール前に持ち込んでのシュートは決まりにくくなったが、クロスやコーナーからはむしろ点が入りやすくなった感じ。



FCアルカディア

たてしゅ's EYE

個人的にもっともアツくなったのがスーパーサブ効果を持つ選手の起用法。特にリードを許してしまったときに、だれを投入していかにして試合の流れを変えるのかを考えるのがとても楽しかった。ただし、同じ選手でも点差などの状況によっては効果が発動しないケースもあり、人選と同時に発動条件も研究の余地が大いにあることが判明。プレイヤーの監督としての能力がますます問われそう。



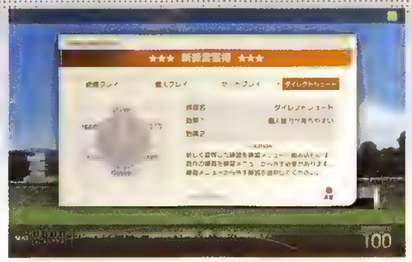
試合中の采配一つでチーム士気がガラリと変わってしまう。『10-11』では後半に逆転する試合がより多くなるとみた！



FCアルカディア

名波's EYE

ICカード更新時にいままであった監督能力の継承と師弟関係である選手の引き継ぎのほかに、今回から新しい練習方法が獲得できるようになっている。モノによってはデメリットもあるようだが、個人能力の向上などいままでに無かった効果を持つものも多々ある模様。使い方次第では、今までに無かった選手育成を期待できるかも……？



更新時に得られる新練習。複数パラメータのほか、今までに無かった特殊能力を伸ばすものも存在する。

新世紀ファミリー四コマ

WCCF親子

会いたい人が居るの巻

アイドル



俺たちにWCCFを語らせろ!!

名波シュン　話題の最新作、『10-11』を我らがFCアルカディアが早速プレイしました！

たてしゅ　練習において、スタミナ値の低い選手がすぐにバテて早々に中断せざるを得ない状況がほとんど無くなりましたね。

マンモス丸谷　それは間違い無い。スタミナ値が10くらいでもキッチリ練習できるのは大きい。

名波シュン　すごく分かりやすく言うと、バッジョやロナウドが育てやすくなったと。

マンモス丸谷　名波さん、『01-02』のカードで例えるのやめましょうよ。せめてダゴベルトとか……。

たてしゅ　シュート力も触ってみてすぐわかる。明らかに今までより入りにくくなってる。

マンモス丸谷　だけど、一部選手はあまり変化なし。ジェラードとかピルロとかデロッシとか。おそらく、ミドルシュートがうまい、と設定されている選手がその恩恵を受けているっぽい。それと、ある程度のパワー（16以上）とテクニック（17以上）をそなえたFWがヤバイ。プラス身長（180以上）とトラップのうまさ、どちらかをそなえているとさらにヤバイ。僕が使った中でこの条件を満たしていたのがジェコやトッティ。

たてしゅ　それからGKの人選も超重要になると思います。そうそう、取材中はあまり強くないCPUチームのGKが、至近距離からシュートを打った場合はブロックされてしまうケースがかなり増えた印象です。

名波シュン　前作では飛び出すより待ってシュートを止めるいわゆる「地蔵系」のキーパーが不人気だったけど、今回は活躍の場がありそう。

たてしゅ　ディフェンスラインの設定も研究の余地が大いにありそうです。プレイ中は相手にあっさりウラを取られて失点してしまうケースが散見されましたので、状況に応じてラインを上下させるなどの対応が必要になるかもしれませんよ。

マンモス丸谷　確かに、ラインを下げると失点が減ったような気はしたかも。あと守備時にボールが奪われやすくなっているので、たまにとんでもない場所でボールを取られて失点することも。チームスタイルや連携の向上で防げるといいな。

名波シュン　DFが横パスするんだよね……。

たてしゅ　あと、今回はいつにも増してセットプレイが楽しくなりそう。実は取材中、自分のチームがショートコーナーを何回かやったのを目撃したんですよ。さらにショートコーナーと見せかけて、ペナルティエリア外に居る味方に低いライナーでボールを蹴ってボレーシュートを狙わせるトリックプレイまで見せてくれたのにはもうビックリ！

マンモス丸谷　確かに新練習のセットプレイはかなりコーナーキックの決定率に影響してそう。研究の余地ありですね。

たてしゅ　セットプレイに関しては、通常の能力グラフに反映されていない隠しパラメータのようなものが用意されていそう。新練習とかも、そのような隠しパラメータに影響を及ぼすものがいくつかありそうな予感がします。

名波シュン　あとヒラヤマとファルカオが強かった。

たてしゅ＆マンモス丸谷　それは前から。

FCアルカディア日記　特殊なチームスタイル……特定のスキルをもった選手を鍛え上げ、対応するチームパラメーターをMAX近くまでアップさせると発動することのある特殊なチームスタイル。このチームスタイルを持っている選手は、独特な名前のスキルを持っている場合が多い。今回紹介しているカードの中ではホンダ（アンビシャス）、エリクセン（シックスセンス）、ネイマール（危険な遊戯）あたりは期待できそう？



『WCCF IC 10-11』稼働記念 開発者スペシャルインタビュー

稼働直前の『10-11』について、柏田氏と寺島氏に直撃インタビューを敢行したぞ！　今までのバージョンアップに比べ、登場クラブのみならず、システムの多方面に新規要素が詰め込まれた今作。中には今バージョン攻略の糸口になるものも……？

『WCCF』をさらに進化させるために……

――まずは簡単な自己紹介からお願いします。

柏田　プロデューサーの柏田です。基本的にはプロデューサーとしての全体監修が主業務ですが、試合パートと選手カードの制作も併せて担当しています。

寺島　ディレクターの寺島です。全体シーケンスや育成部分、ネットワークシステムの構築を担当しています。

――今回の『10-11』、テーマは？　とりあえず見た感じ"オレンジ"色だなぁと思うんですけど、具体的なゲームのテーマはどのようなものがあるでしょう？

柏田　「世界」、というキーワードをコンセプトに、(データ対戦の)アジアウィナーズチャンピオンシップとジャパンウィナーズチャンピオンシップを今作のメインコンテンツとして据えさせていただいています。また、今回はオレンジをバージョンカラーとさせていただいているのは、ゲーム内容というものがいままでとは毛色の違うものだということを内外にアピールしていくためで、目指す目標を色で表現した形になります。

――ゲーム内容やバランスなど、前作から意識的に変えた部分はありますか？

柏田　『WCCF』では常々、いろいろな選手カードを使って自分だけのチーム、オリジナリティのあるチームを作って楽しんでいただければと思っています。ですので、今回もその部分を追及していくことに変わりはありませんでした。たとえばスーパーサブでも「俺はスーパーサブを入れる」、「俺はスーパーサブは入れない」とったように、選択肢にいろいろな幅ができる新仕様を入れるというのは、従来(のシリーズ)と変わらず意識的に実施しています。

――それでは、今回の各クラブの見どころをじっくり語っていただきましょう。

柏田　まずはサントスですが、冬にはクラブワールドカップで日本にやって来ますし、いいタイミングでゲームに登場させることができたかなと。

――今回のクラブチームには、各リーグのチャンピオンが登場しています。

柏田　はい。そういう明確な基準があったほうがいろいろ分かりやすかったりもしますし。やはり予想は難しいですし、外したときのリスクも大きい。そうしたすえにそこが下位になってしまうと、それこそユーザーさんに対して説明ができないですから。そういった理由から、権利的な理由が無い限りは、前シーズンの順位をベースに登場クラブを構成しています。ただ、ドルトムントやCSKAモスクワなどは、順位よりも日本人選手が所属していることを優先して、選出しました。

――お二人が個人的にオススメしたいクラブは？

寺島　やはり、ドルトムントとCSKAモスクワですね。

――どちらのチームにも日本人のスター選手がいるという、とても分かりやすいところですね！

寺島　日本人がいて、どちらも優勝チームですから。日本人選手が海外でチャレンジしているクラブには『WCCF』もライセンスでチャレンジしていけたらいいなと思っています。サントスはライセンスを取ってから優勝が決まって開発チームみんなで喜びましたね。

――オールタイムレジェンドが復活しました。

柏田　今回は「世界」というコンセプトに沿って復活させていただきました。

――日本代表について。カードは黒くないけれどスペシャルカード扱いとのことですが。

柏田　より広く(日本代表のカードを)使っていただくために、そのように設定しました。前作でも、より広い層にアピールするために日本代表カードを排出させていただきましたが、レアカードなので手に入りにくかった。そのため、日本代表目当てでゲームを始めたけれどなかなか手に入らないと残念がられることが非常に多かったと認識しています。ですので、より多くの方に日本代表カードを手に取っていただけるよう、レアリティを下げて手に入れやすくしました。

――封入率も上がっているということですか？





セガ　第一研
柏田知大

セガ第一研究開発本部所属。『WCCF』ではプロデュース、選手のAI、カードの制作などを担当。週末は全てサッカー観戦に費やすほどの、熱狂的なサッカーファン。



セガ　第一研
寺島成樹

セガ第一研究開発本部所属。『WCCF』にはシリーズ最初期から開発に携わる。本作ではディレクターとして育成パートやネットワーク関連を担当。『WCCF』のイベント時にまれに出没する謎のアフロマン"テラドーナ"の中の人でもある。

FCアルカディア日記　ファン・バステン秘話……多くのファンがカード化を希望し、今作でついに登場することとなった"聖マルコ"ことファン・バステン。実は彼の選手データは『02-03』のころからすでに存在しており、ライセンスさえ取れればカード化できる状態だったとか。今回ようやく許諾がおり、10年近い歳月を超えてオールタイムレジェンドの一員として日の目を見ることになったのだ。







柏田　そうですね。もちろん、詳細は申し上げられませんが、レアカードではなくなったことにより、手に入りやすくなったことは確かだと思います。

――今回の目玉、ワールドウィナーズチャンピオンシップというカテゴリーが新設されました。

寺島　アジアでも普通に『WCCF』が稼働している場所があって、そこに対してもデータ対戦というものを提供したいな、というのが一番大きいですね。台湾や香港、シンガポールなどの国と対戦できます。

――スーパーサブの着想を得たきっかけは？

柏田　いままでの『WCCF』で「スーパーサブとしてこの選手を使ったらいいのでは」とみなさんが自分の中で思っていたものを、もっとゲームとして表面化して、より多くの人がスーパーサブという要素を意識してくれたら、デッキ構築の幅も広がるなと思ったことがきっかけです。チーム士気効果もそうですが、新しい操作を必要としない要素を入れたかったんです。『WCCF』って操作もシンプルで簡単に遊べる、でもシンプルがゆえに奥が深いってところがあると思うんですが、そのシンプルさっていうのは大事にしたいなと思っていて。『WCCF』が幅広い年齢層からご支持いただいているのは、どこでも普通に稼働している場所があって、そこにシンプル操作で簡単にゆるく遊べるというところだと思っているので、そのシンプルさは一番大事にしていきたいと考えています。そして、そのシンプルさの上に奥の深さを加味することによって、複雑な操作でスキル性を競うゲームではなく、監督ゲームとして、操作よりも思考で競うゲームとしてこれからも完成度を上げていきたいと思います。

――いままでロングシュートを打つとペナルティがありましたが、今回は前だとアウトな位置からシュートを打っても勝利意識が上がりますよね？　ロングシュートのペナルティは無くなった？

柏田　いえ、あります。ただ、初見は見間違いというケースも考えられるので、あまり下がることはありません。

――ハーフタイムコミュニケーションについては。

寺島　前々からアイデアはあったのですが、今回は新練習を獲得できるようになったので入れやすかったということもあります。

――新練習の内容は監督ごとに変わるということでしょうか？

寺島　そうですね。ICカードを更新する時って『WCCF』で一番楽しい時間の中のひとつじゃないですか。師弟関係で何人ついてきたと新チームのコンセプトを考えるのは楽しいですよね。そこで育成部分でも何か一つもらえるというか、新チームでの育成方針のきっかけになるものとして新練習を獲得できるようにしました。

――それでは、最後にファンの方へメッセージを。

柏田&寺島　今年度も『WCCF』をよろしくお願いします！

（2011年10月、セガ社屋にて収録）



『WCCF』が持つシンプルな良さを大事にしつつ より楽しい要素を追加するよう努力しました





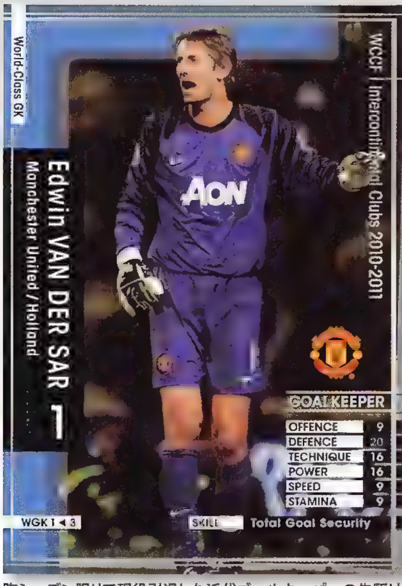
FCアルカディア日記　テラドーナ復活……本作からリニューアルされたコミュニケーションを取った際のリアクション。あのモーションは開発スタッフがモーションキャプチャーで演じたものがベースになっている。その中でもかつてゴールパフォーマンスや試合中の動きのモーションキャプチャーを担当していたテラドーナこと寺島さんのリアクションは、ダントツの数が採用されているとかいないとか!?

札魂 CARD GAME SPIRITS ここにアリ!!

これは見逃せない!!『10-11』最新カードコメンタリー

全プレイヤー注目のレアカードも含め、ついにその一部が明らかになった『10-11』の新カード。選手個々の特徴とともに、それぞれの選出理由についても鋭くせまる!

WGK マンチェスター・ユナイテッド オランダ
エドウィン・ファン・デル・サール



昨シーズン限りで現役引退した近代ゴールキーパーの先駆け的存在。不惑を迎えたということもあってカード数値こそスピードとスタミナの両面で低下しているが、安定感抜群のセービングでリーグ制覇とチャンピオンズリーグ準優勝に大きく貢献した。

WSB ベンフィカ ポルトガル
ファビオ・コエントラン



今やポルトガル代表でも不動のレギュラーで、『WCCF』においても久々に現われた左サイドバックの大物ともいうべき存在。カードではディフェンダー登録になっているが、左サイドであればどこでもプレイできるのも大きな魅力だ。

WCM バルセロナ スペイン
シャビ



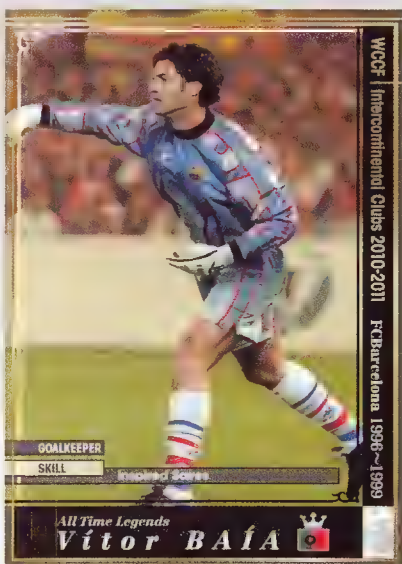
昨年のワールドカップ優勝メンバーにして、リーガとチャンピオンズリーグの二冠をたち成したチームのキャプテン。今や押しも押されぬ世界最高峰のパサーである彼の選出に関しては、もはやだれも反論の余地はないのでは?

WSA レアル・マドリード ポルトガル
クリスティアーノ・ロナウド



FIFA最優秀選手賞こそ逃したもの、昨シーズンは驚異の40ゴール超えを達成した活躍はまさにモンスター級。一対一では容易に止められない高速ドリブルも大きな武器で、攻撃的なポジションならどこでも機能し、ゴールを量産することだろう。

ATLE バルセロナ ポルトガル
ビトール・バイーア



長年にわたりポルトガル代表の正守護神を務めた、同国を代表する名手の一人。ポルトガル人では初となるGKのカード化が彼とあっては、ポルトガル選抜チームでプレイしたい人にとってはまさに願ったりかなったりの選出だ。

ATLE A.C.ミラン オランダ
マルコ・ファンバステン



サッカー史上でも最高のストライカーとの評価もある、元オランダ代表選手。かねてよりユーザーからカード化の要望が高かった選手が、稼働9年目にしてついに実現した。問答無用の決定力の高さで、ゲーム上でも大暴れするのは必至か!?

FCアルカディア日記 スーパーサブ効果を持つ選手の数もさることながら、点差などによる発動条件およびその効果の種類は実に多岐にわたる。チーム士気にも大きく影響するので、試合に勝っているときと負けているときで投入する選手を使い分けるのがよさそうだ。



ボカ・ジュニアーズ
アルゼンチン

クレメンテ・ロドリゲス

旧トヨタカップに出場してクラブの世界一に貢献したこともあるサイドバックで、アルゼンチン代表としても昨年に行なわれたワールドカップ南アフリカ大会のグループリーグ、対ギリシャ戦に出場していた。過去にはスペインのエスパニョールなど、海外でのプレイ経験も豊富が意外にも今回が初のカード化となる。抜群のスタミナとスピードが持ち味で、本職は左サイドだが右でもそん色なくプレイできるのもセールスポイントだ。



サントス
ブラジル

ネイマール

ズバ抜けたテクニックとスピードを兼ね備える、サッカー王国が生み出した新たなる怪物。まだ19歳になったばかりだが、コパ・アメリカ（南米選手権）では早くもセレソンのスタメンを張り、多くのディフェンダーに囲まれてもまったく物怖じせずにドリブルで勝負するメンタルの強さも特筆に値する。所属クラブでも南米クラブのチャンピオンを決めるコパ・リベルタドーレスで優勝したこともあり、実にタイムリーな選出となった。



アーセナル
フランス

ローラン・コシールニー

同じフランス人のベンゲル監督に請われ、25歳にしてプレミアリーグ初挑戦となったセンターバック。加入直後から、それまでレギュラーを張っていたヴェルマーレンやスキラッチなど、負傷者が続出したディフェンス陣の主力として奮闘した。今シーズンも引き続き故障者の多いチームを支えつつ、開幕直後に電撃加入したメルテザッカーや、時にセンターバックを務めるソングなどと熾烈なポジション争いを繰り広げている。



チェルシー
スペイン

フェルナンド・トーレス

決定力とドリブル突破力がともに優れていることから、『WCCF』では毎回多くのプレイヤーに愛されるトーレス。リバプールからシーズン途中にライバルのチェルシーへと高額の移籍金と引き換えにやって来たことで話題になったこともあり、早速『10-11』においても新天地でカード化された。今回もテクニック、パワー、スピードの三拍子がそろったパラメーターになっており、ブルーズファンにも無敵艦隊好きにも重宝されそうだ。



リバプール
イングランド

アンディ・キャロル

ニューカッスルでゴールを量産したことで注目を集め、シーズン途中でリバプールに引き抜かれたイングランド代表ストライカー。恵まれた体格を生かした空中戦の強さとポストプレイ、爆発的な威力を持つ左足のキックが大きな魅力だが、ときどきプレイ中に怒りを爆発させてしまうムラッ気があるのが玉にキズ。レギュラー（白）カードで、しかもイングランド人の新顔FWが久々にカード化されたという意味でも注目の存在だ。



マンチェスター・ユナイテッド
メキシコ

ハビエル・エルナンデス

祖父も父親も元代表選手というフットボール一家の血を引くメキシコ代表ストライカーで、22歳の若さにしてワールドカップ南アフリカ大会に出場した俊英。今シーズンにクラブへ加入するやいなやまたたく間にフィットし、ルーニーとの息の合ったコンビでゴールを量産。監督のサー・アレックスも驚くほどの特大のインパクトを与えた。世代交代が急激に進むチームの中でも、とりわけその将来を大いに嘱望される存在だ。



マルセイユ
フランス

スティーブ・マンダンダ

ベテランのキャラッソに代わってチーム不動のレギュラーの座を獲得し、フランス代表でも現在ロリスと正守護神の座を争うゴールキーパー。驚異的な反射神経で好セーブを連発し、昨シーズンはチャンピオンズリーグで5試合連続無失点を記録するなど、現在ノリにノッている同選手のカード化は誰もが納得だろう。年齢も26歳とまだ若く、メガクラブへの移籍もたびたび取り沙汰されており、今後の活躍がますます期待される。



リヨン
アルゼンチン

リサンドロ・ロペス

アルゼンチン代表経験を持つストライカーで、上背こそ無いものの優れたスピードとテクニックを駆使してゴールを量産する。リヨン加入1年目から15ゴールを決め、プロ選手協会が選出するリーグ・アンMVPを獲得、クラブ史上最高の移籍金がダテではないことを見事に証明した。今やリヨンのセンターフォワードといって真っ先に思いつく名前は、彼をおいてほかにはないだろう。守備意識も高く、前線から相手を精力的に追い回す。

FCアルカディア日記 シュートを撃っただけでチーム士気がアップするのはうれしいが、入る見込みの無い超ロングシュートを蹴った場合は以前と同様に士気はダウンすることがあるのでお忘れなく。それから、利き足とは逆の足でシュートを蹴ったときには、前にも増してボールが枠の外に飛んでいく確率が上がったような気が……。



ボルシア・ドルトムント
日本

シンジ・カガワ

ケガによりシーズン途中で離脱したものの、ブンデスリーガを制覇した主力選手として評価され、高い数値でカード化された。スキルは"開拓の騎士団"でチームスタイルはコンビネーションプレイ。スキルは名前的におそらく同じ"開拓の騎士団"持ちの選手をそろえると特殊なチームスタイルになるタイプと思われる。とはいえFW、トップ下として十分な攻撃力と技術をそなえているので、カガワ個人でも問題なく活躍させられるだろう。



バイエルン・ミュンヘン
ドイツ

マリオ・ゴメス

シュトゥットガルト時代は"闘牛士"の愛称で呼ばれていた、パワーあふれるドイツ人ストライカー。バイエルンに加入当初はチームにフィットせず苦戦していたが『10-11』シーズン途中から持ち前の得点力が爆発。最終的にはブンデスリーガの得点王に輝いた成績を受け、『WCCF』でも高いオフェンス値をマーク。チームスタイルの降臨を要所で使っていけば、ゲーム内でもチームの勝利に貢献できる得点を多く獲得することができるはずだ。



アヤックス
デンマーク

クリスティアン・エリクセン

ミカエル・ラウドルップの再来と称される、デンマーク期待の星。19歳ながらアヤックス、デンマーク代表のどちらでも確固たる地位を築いている。基本的には司令塔(攻撃的MF)だが、柏田氏いわく「攻撃的なポジションならどこでもこなせる」とのこと。『WCCF』内ではスタミナ的にフル出場は難しそうだが、高いオフェンス&テクニックとファンタジーアの相乗効果で、膠着した局面を変える選手としての活躍は期待できる。



A.C..ミラン
イタリア

アントニオ・カッサーノ

『04-05』バージョン以来の登場となる。ローマ、レアル・マドリー、サンプドリアと所属したクラブではほぼ必ずトラブルを起こすが、その実力は本物。10-11シーズン途中(前半戦はサンプドリアに所属していたが解雇)からミランに加入し、ミランのスクデット獲得に貢献した。パスを使って周囲を活かす意識も高いほか、ドリブルの精度が高く突破力があるため中央、サイドを問わず得点を狙える場所なら持ち味を発揮できる。



ASローマ
ブラジル

ジュリオ・セルジオ

ローマでのキャリアの大半を第3GKとして過ごしてきたが、主力のケガで回ってきたチャンスをモノにしてラニエリ体制のもとでは正GKの座を確保(監督がルイス・エンリケになった現在はレッチェへレンタル移籍中)。前作はフィードのうまさを表現したGKファストフィードがチームスタイルだったが、今作は至近距離のシュートへの反応速度を反映したシュートセービングに変化。スタンダードなGKとして使い勝手がアップしている。



インテル
イタリア

アンドレア・ラノッキア

知的な守備戦術で"ネスタ2世"とネスタ本人からも期待されている若手のセンターバック。「最近の『WCCF』には少なかったイタリア人の知性派DF」と柏田氏が太鼓判を押すとおり、ファウルを犯さない安定感のある守備は『WCCF』屈指の優秀なDFであるネスタをほうふつとさせるものがある。チームスタイルのインターセプトを発動させれば、より守備が研ぎ澄まされ、すばやいボール奪取からの切り替えが攻めの一手としても機能する。



サンプドリア
イタリア

アンジェロ・パロンボ

柏田氏が賞賛する、サンプドリアの目玉といえる選手カード。最大値をほこる無尽蔵のスタミナに高いレベルでまとまったパワー、スピード、ボールテクニックをそなえており、レア級のボランチに劣ることのない働きを見せてくれる。サンプドリアが降格し、パロンボ自身も移籍する気がなさそうなので、カードを手に入れられるのは今作きりになりそう。セリエAびいきのプレイヤーならぜひ押さえておきたい一枚だ。



ベンフィカ
アルゼンチン

パブロ・セサル・アイマール

繊細なボールテクニックと端正なルックスで日本でもファンの多いアルゼンチン人MF。バレンシア在籍時の後半、サラゴサでは度重なるケガに悩まされていたが、ベンフィカで完全復活。09-10シーズンの優勝の原動力となった。ベンフィカの攻撃のほとんどはアイマールを経由してしかけられることを反映してか本作でのチームスタイルはゲームメイク。バレンシア時代よりもエンガンチェ(トップ下)色の強いカードになっている。

FCアルカディア日記 『10-11』から練習メニューにセットプレイが新たに登場したが、その習熟度はどうやら攻撃と守備とでそれぞれ別々にカウントされている模様。練習開始前に設定したチームスタイルによって攻撃、守備の強化の割合が変わるらしい。どのスタイルを使うとセットプレイが効率よく鍛えられるのか、ぜひとも研究してみよう!



CSKAモスクワ
日本

ケイスケ・ホンダ

本作のホンダの能力値は日本代表ではなく所属先のCSKAモスクワでの役割を踏まえて設定。そのためセンターハーフやボランチとしても機能するよう、ディフェンスやスタミナの値が大きく(2ポイントずつ)上昇している。もちろんホンダ本人が好む、直接得点にからむポジションでも彼の能力をいかんなく発揮させられる。日本人離れしたパワーは現実の代表の試合でもまれに見られる、FWでの起用にも答えてくれるはずだ。



FCバルセロナ
オランダ

イブラヒム・アフェライ

モロッコにルーツを持つオランダ人MF。PSV時代にたびたびカード化されていたが、バルセロナへ移籍したことでこのたび復活。途中出場で結果を残したことが評価され、今回のカードにはスーパーサブ効果がついている。スタミナが多くトップ下に必要な攻撃力、ボールテクニックもそなえているため、スーパーサブとしてもスタメンで起用してもまったく問題ない。幅広い運用ができる優れたコストパフォーマンスのレギュラーカードだ。



レアル・マドリード
ドイツ

メスト・エジル

今作で初登場となる選手の中で最注目の存在といっていいだろう。レアル・マドリード、ドイツ代表の攻撃の中核を担うMF。"ドイツのジダン"、"ドイツのメッシ"と呼ばれるほどのテクニックに加え豊富な運動量もそなえており、試合終了までチームにチャンスをもたらす違いのあるプレイを続けられる。開発スタッフも「いいパスを出す使いやすい選手」と評しているので『WCCF』内でも高いパフォーマンスを見せてくれるだろう。



セビージャFC
チリ

ガリー・メデル

10-11シーズンの冬の移籍でボカからセビージャへ移籍。ブレイクの兆しを見せ始めているチリ人の若手選手。前作ではDF登録だったが今回は本人が本来のポジションと公言するMFでカード化。「スタミナは19にしましたが20、いや25にしてもよかった(笑)」と柏田氏が語るほどの運動量が最大の特徴。ボールホルダーに対してはもちろん、こぼれ球に詰めていく意識も強く、あらゆる局面でボール奪取に務めてくれる選手だ。



バレンシア
スペイン

ロベルト・ソルダード

レアル・マドリーのBチームからキャリアをスタートし、オサスナ、ヘタフェで毎年二桁ゴールを記録する安定したパフォーマンスを見せ、10-11シーズンからはバレンシアでプレイ。「ストライカータイプのスペイン人選手はあまりカード化されていないんですよ」と柏田氏が言うとおり、スペイン代表の中では点を取ることに特化した泥臭いFWは貴重。レギュラーカードということでチームの中に組み込みやすいのも魅力だ。



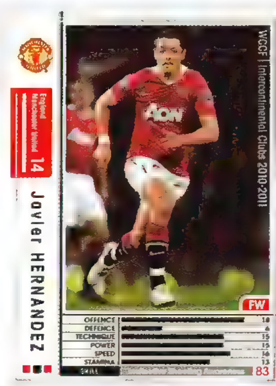
ビジャレアル
スペイン

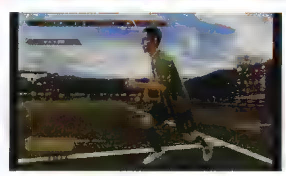
ボルハ・バレロ

リーガ・エスパニョーラに造詣の深い柏田氏が昨年より注目していたイチ押しの選手。「スペイン人のMFだとどうしてもシャビに注目しがちですけど、彼もすごい。ぜひ使ってほしいですね」とのこと。確かにプレイエリアと視野が広く、スタミナもそこそこあるので使い勝手はいい。スペインびいきのプレイヤーなら、メンバーが固定化しがちな中盤に投入し、新しい無敵艦隊を模索してみる……といった感じで彼を使ってみてはどうだろうか。

『WCCF IC 2010-2011』注目のカードは これだ!

今回公開され、実際に触ってみて特に驚いたのがチチャリートことハビエル・エルナンデス! 前バージョンで同じような活躍をしたペドロがスペシャルカードだったこともあり、まさかレギュラーカードで登場するとは予想していなかった。ヘディングこそ強さは感じられなかったものの、ダイレクトシュートは上手く、前線のオールラウンダーとしてどんな状況でも活躍できそうな気配。マンUには過去から強力なレギュラーカードが多く、組み合わせ次第では超強力なチーム作りができそう。また、当然だがC.ロナウドはやはりすごかった。しかも左サイドでも問題なく機能するので、もしかしたら過去のMVPバージョンより使いやすいかも……?





すべてにおいて水準以上のパラメータを持つ上に、スーパーサブ能力まで有するハビエル・エルナンデス。今回のマンUデッキには欠かせない存在になることだろう。

FCアルカディア日記 今回、FCアルカディアの面々で大流行したのがシュート重視のチームスタイル。今まであまり注目されることが少なかったチームスタイルだが、選手によってシュート力にムラがある今バージョンでは安定した力を発揮していた。特にレア版のC.ロナウドのそれには大きな可能性を感じる。

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

幕張メッセにてVSシリーズ生誕10周年を記念して公式大会が開催された。今月はベスト8以降のピックアップ試合解説や優勝者インタビューなど普段よりも濃い内容でお届けするぞ!!

Text:とき

この歓声、この熱狂こそが大会だ！

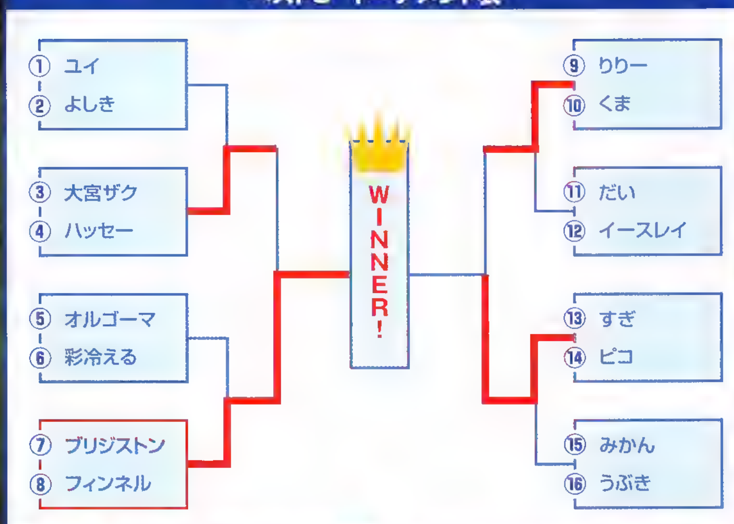


大特集

ベスト8　プレイヤー使用機体&コメント一覧

①	ストライクフリーダムガンダム	よしき様ありがたやぁ〜。
②	シャア専用ゲルググ	ドルブあかん、修正はよ！
③	ザクII改	1000コス強すぎですわ（笑）
④	シャア専用ゲルググ	福岡代表として壇上に上がれた事がうれしいです！
⑤	νガンダム	ここまでこれたので優勝を狙います。
⑥	ストライクガンダム	有名プレイヤーの方のむねをかりたいです。
⑦	ザクII改	帰ったらmixiで自慢します＾＾
⑧	ヒルドルブ	今回辞退してしまったあの方の分も込めて、全力であお(ry頑張りたいと思います。
⑨	ダブルオークアンタ	相方マジつえー。
⑩	ヒルドルブ	クアンタドルブに負ける奴おるん？
⑪	Zガンダム	ここまできたら優勝しよう！ ww
⑫	マスターガンダム	
⑬	デスティニーガンダム	リベロ軍団総帥のリベロさんのために も……がんばりまぁす。
⑭	シャア専用ゲルググ	
⑮	トールギスIII	おとなしく棺桶で眠っているわけにもいかんのでな！
⑯	ヒルドルブ	

ベスト8　トーナメント表



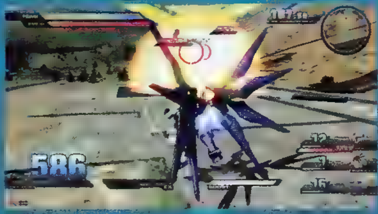
注目試合 PICK UP!!

ベスト8以降の試合を4試合をピックアップしてみたぞ。会場に居られなかった君も、あのときの熱狂を少しでも感じてほしい。

ベスト8第一試合

ユイ
よしき
VS
ハッセー
大宮ザク

大まかな試合展開としては両チームとも中距離戦を維持し五分の戦いを続けていたが、終盤よしき氏の操作ミスによるシールド暴発をハッセー氏が見逃さず攻撃を当てて試合終了という形になった。ベスト8以降でストライクフリーダムガンダムを含むペアはこの1組のみという意外な結果だったが、かなり高度な立ち回りと連携を見せてくれ、第1試合から非常に盛り上がったと言えよう。勝利チームのハッセー・大宮ザクのペアはザク改が前衛をつとめ、正確な弾幕をはりつつ、シャア専用ゲルググが持ち前の機動力で爆弾に攻撃を合わせていくというスタイルを貫いていた。まさに勝負の命運を分けたのは一瞬のスキを見逃さなかったことと、コストパフォーマンスの差と火力の高さをうまく活用したことだろう。余談だが、勝利チームは入場時に肩車での入場というパフォーマンスも披露してくれた。



お互い中距離で性能を最大に発揮するストライクフリーダムガンダムとザク改。

ベスト8第三試合

りりー
くま
VS
だい
イースレイ

ベスト8唯一のダブルオークアンタかつコスト3000＋コスト1000のペアとベスト8唯一のマスターガンダムとZガンダムによる試合。こちらの流れは終始ダブルオークアンタが僚機のヒルドルブが狙われないように守りながら前衛をつとめ、後方からヒルドルブの各種武装が火を吹く形となった。そして試合を決めたのは何とヒルドルブのブーストダッシュ格闘がマスターガンダムのレバー⬆＋格闘に判定勝ちをするというもの。射撃武装ばかりに頼るのではなくここぞというときには格闘も使っていくというまさにやり込みを見せつけた。ダブルオークアンタも『GNソードビット【GNフィールド】』を有効に使い、マスターガンダムとの格闘戦を制した。しかしながら惜しくも負けてしまったペアも安定させにくい組み合わせで勝ち上がってきたのは見事と言えるだろう。



格闘機に対して非常に有効な『GNソードビット【GNフィールド】』。

準決勝第一試合

ハッセー
大宮ザク
VS
フィンネル
ブリジストン

後日インタビューで聞いたところによると、ハッセー・大宮ザクのペアはヒルドルブに対して絶対的な有利を誇るザク改をあえて狙うふりにとどめることによって、ヒルドルブを守りにきたブリジストン氏のザク改を迎撃していくという作戦だったようだが、中盤のブリジストン氏のザク改の爆弾が敵機2体同時にヒットしてしまったことで流れが変わり、そのまま決着へと持ち込まれることとなった。最後はフィンネル氏のヒルドルブが、大宮ザク氏の着地にAPFSDS弾を合わせての勝利だ。戦場にいる4機体のうち3機体がコスト1000という試合であったため、唯一のコスト2000であるハッセー氏はコストの負担が大きく、火力の高い2機を相手に堅実な立ち回りを見せてくれた。負けてはしまったものの試合後の2人に拍手を送る観客も大勢見られた。

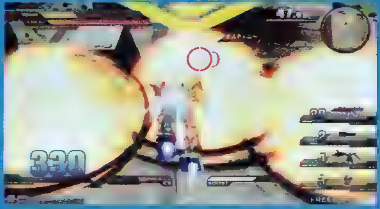


試合を決めたヒルドルブのAPFSDS弾。この[illegible]

決勝戦

フィンネル
ブリジストン
VS
すぎ
ピコ

共に準決勝を勝ち上がったコスト1000×2のペアと王道であるコスト3000＋コスト2000のペアでの決勝戦となった。機体はザク改＆ヒルドルブVSデスティニーガンダム＆シャア専用ゲルググ。決勝戦のみ2本先取のルールで実施され、フィンネル・ブリジストンペアが先に続けて2本取って幕を閉じた。お互いの戦術としてはベスト8以降すべてヒルドルブ絡みのペアと対戦してきたすぎ・ピコのペアは、それまでのスタイルを崩さずデスティニーガンダムがひたすらヒルドルブを攻め立てるという戦法を取った。しかしながら今までの試合でそれを見ていたフィンネル氏が即座に対策しブリジストン氏がそれをカバーするという方法で見事栄冠を勝ち取った。そんな優勝者2人に今月はインタビューを取ったので、気になる人は次のページを見てみよう！



ザク改の爆弾で味方のヒルドルブごと吹き飛ばす[illegible]を見せた。

聞き手: とき(本誌の機動戦士ガンダムエクストリームバーサスのメインライター)
まゆら(フォビドゥンガンダムが強くなって喜んでいるプレイヤー)

優勝者インタビュー!!
フィンネル&ブリジストン

強豪プレイヤー達がそろう中、激戦を制したのは、何とザク改&ヒルドルブというコスト1000とコスト1000の組み合わせだ。今回は優勝者の2人に戦術などを詳しく聞いてみたぞ!


フィンネル


ブリジストン

まゆら　まず、優勝した今の気持ちを聞かせてもらえますか?

フィンネル　自分はブリジストンとこの大会に出られたっていうだけで、実はかなり満足してました。大会にこの二人だけで出るっていうのは今回のを含めてまだ2回目なんですよ。

まゆら　毎回一緒に出てるイメージがあったのですが、そうではなかったんですね。

フィンネル　前回はネクストの全国大会エリア予選に一緒に出て優勝しました。が、その日にブリジストンが別の相方と予選通ってたんで、あまり意味はありませんでした(笑)。

ブリジストン　その相方は今大会でベスト4に残った「ゲリー」って人です。

フィンネル　そう考えると2人で出た大会は今のところ負け無しですね(笑)。改めて優勝して良かったなと思います。

とき　フィンネル&ブリジストンの無敗伝説始まりましたね(笑)。

まゆら　これは全国大会が楽しみですね(笑)。ブリジストンさんはどうでした?

ブリジストン　自分は優勝した直後はあまり実感が無くて、家に帰ってトロフィーを飾って写真を見て優勝を実感し、うれしくなりました。

とき　最初にトーナメント表を見たときはどう思いました?

フィンネル　2回戦目に「ジャスティス兄弟」っていう有名なプレイヤーと当たるのが分かって、そこで負けると思ってました。ですが、相手はユニコーンガンダム(以下、UC)&シャア専用ゲルググ(以下、シャゲ)だと思ってたのがデスティニーガンダム(以下、運命)&Zガンダムだったのでうれしい誤算でした。自分たちのペアでは覚醒をつぶせれば勝ちっていう意識があったんで、相手が3000&2500だと覚醒のタイミングが分かりやすいので戦いやすかったです。

2回戦目が最初の山場と考えていたのですね。では、実際に一番苦戦したのはどこですか?

やはり1回戦、準決勝、決勝ですね。

ブリジストン　1回戦は自分がミスを多くしてしまったせいで、かなり苦しい試合展開でした。知り合いが多かったんで緊張しないと思ってたのに、緊張しちゃったみたいですね(笑)。この試合、自分は爆弾を1回しか当ててないんですよ。完全に相方のおかげでした。準決勝は終わった後に大宮ザクさんから聞いた話なんですが、ザク改(以下、ザク)がヒルドルブ(以下、ドルブ)に行かないようにザクから守ってたんですが、大宮ザクさんはそれを読んでザクを迎撃するという作戦だったそうです。そうすることで逆にこちらとしてはかなりありがたい展開になりました。

ドルブが狙われなければ勝てる自信があったということですか?

フィンネル　そうですね。シャゲでしたらタイマンで結構勝てるので。

まゆら　逆にタイマンで不利だと思う機体って何ですか?

フィンネル　スサノオ、ザク、ストライクフリーダムガンダム(以下、ストフリ)、運命ですね。

まゆら　自分はストフリをよく使ってるんですが、ドルブに対して有利だと思ったことが無いんですがどの辺りが有利なんですか?

フィンネル　中距離戦はドルブ有利なんですが、近距離でストフリの特殊射撃(停滞)をされるとかなりきついですね。

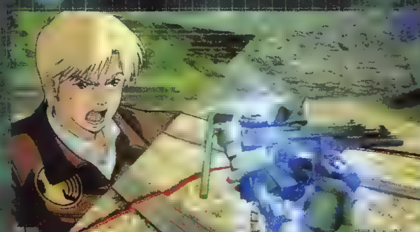
まゆら　でもストフリ側からするとかなり勇気が必要ですよ。ドルブのAPFSDS弾(以下AP)による近距離戦かなり怖いんですよ。1発のダメージが120で2発当たったら200超えですからね。対してストフリの特殊射撃(停滞)ですと、大体140くら

フィンネルミニQ&A

Q:ガンダムシリーズで好きなものは?
A:∀ガンダム
Q:好きな機体は?
A:ドム、ミーティア(機体じゃないけど……)
Q:好きなキャラクターは?
A:ミレイナ・ヴァスティ、ミーア・キャンベル
Q:現在強いと思う機体は?
A:ザクII改、ストライクフリーダムガンダム
Q:現在弱いと思う機体は?
A:ガンダムEz8
Q:好きな称号は?
A:俗物
Q:好きな曲は?
A:zips、機動戦

ブリジストンミニQ&A

Q:ガンダムシリーズで好きなものは?
A:Vガンダム
Q:好きな機体は?
A:マスターガンダム、νガンダム
Q:好きなキャラクターは?
A:ティファ・アディール、シャクティ・カリン
Q:現在強いと思う機体は?
A:ガンダムアストレイレッドフレーム
Q:現在弱いと思う機体は?
A:ドラゴンガンダム
Q:好きな称号は?
A:バイク乗り魂
Q:好きな曲は?
A:Resolution



ザク改のエクストリームバーストは発動するとサブ射撃の爆弾が同時に3個投げられるようになるため、ステージのほとんどを爆風で埋められると言っても過言ではない。今回のブリジストン氏の活躍もこれによるところが大きいようだ。また、僚機であるフィンネル氏のヒルドルブは地走系という特性もあるため、あえて誤射し敵機からのダメージを最小限に抑えるという働きもできる。まさに攻防一体の武装と言えるだろう。火力も高いこの2機が組んだときはまさに死角無し!

いなのでハイリスク、ローリターンなんですよね。それに特殊射撃（停滞）で起き攻めするにもドルブの起き上がりのタイミングが分からないんですよね。

フィンネル　はっきり言って密着になったら運ですね（笑）。

ブリジストン　確かにコスト3000がコスト1000と運ゲーなんてしたくないですよね（笑）。

とき　そういえば、ドルブのスモークってデメリットが無いですよね。F91やガンダムデスサイズヘルも同じような回避武装を持ってるけど、使用中は被ダメージが1.5倍ですからね。

フィンネル　確かに。そうなるとストフリの特殊射撃始動でも2発で落ちてしまう可能性が出てくるんできついですね。ドルブって2回の攻撃で落とせる機体が結構きついので。

まゆら　きつい中でもザクが特に辛いと思うのですが、2on2の場合だと相手のザクをブリジストン氏が止めにいくんですよね。その際のザク同士でのタイマンでは何かコツがあるのですか？

ブリジストン　ザク同士のタイマンは大宮ザクさんとも話し合ったんですが、かなりの位置取りゲーですね。お互い爆弾を当てられる距離を把握しているんで、爆弾を下に潜って回避したりといろいろな読み合いをすることになりますね。

とき　しかし、相方のドルブに近づかせなきゃいいわけだから、考え方によっては楽なタイマンなんじゃないですか？

ブリジストン　そうですね。相方がドルブなんで最終的に着地の取り合いといった射撃戦になったらかなり有利です。

フィンネル　射撃戦はドルブが最強だと思いますよ。ストフリよりも強いと思います。

とき　なるべく射撃戦に持ち込んで、ドルブを生かす流れを作るわけですね。では試合全体を通してずばり勝因は何でしたか？

フィンネル　試合全体ですと、やはり落ち着いてプレイできたのが良かったですね。

ブリジストン　大会だと相手もいつもより攻めてこないことが多かったので、待ちゲーになって自分たちのやりたい形に持っていけたのが大きいですね。

とき　それとは逆に決勝戦の相手、すぎ・ピコのペアはずっと攻めてきてましたね。

フィンネル　実はすぎさんピコさんのベスト8からの相手に全部ドルブが絡んでまして、全試合ドルブにかなり攻めてたんで事前に対策を取れたのが大きかったです。

とき　相手のドルブ対策をさらに対策したわけですね。実は最初から対戦したくない、と思ってたペアはありますか？

フィンネル　やはり自分はハッセーさん大宮ザクさんのペアですね。ドルブ側からしたらザクが居るだけでかなりきついので。大宮ザクさんはかなりのうまいザク使いなので、ザク使いの中でも特に当たりたくなかったです。

ブリジストン　自分はユイさんよしきさんのペアですね。ザク側からするとストフリとシャゲって何もできずに落とされてしまうことが多いので。相手からある程度攻めてくれる機体の方が迎撃要素があるので戦いやすいですね。実はベスト4でこの戦いたくない2ペアのどちらかと当たることは確定してたんですよね。両方と当たらないだけ良かったと思います。

とき　トーナメントの場所も良かったということですね。9月21日にもありましたが、アップデートによってたびたび対戦環境が変わってると思います。もし、2人が乗っている機体が修正されるとしたらどのような点が修正されると考えてますか？

フィンネル　ドルブに関しては焼夷榴弾とAPのリロードが速くなるときついですね。APの威力がかなり高いので修正されるとしたら、まずそこなのではないかなと思います。AP1発当てて覚醒→AP×2とかダメージがかなり高いですからね。

ブリジストン　ザクに関しては↑+サブ射撃、←or→+サブ射撃がそうなんですが、慣性移動しながら入力すると爆弾の転がり方が変わるんですよ。そのよく転がる方を変えられてしまうときついですね。転がるのが速いので、相手は見てから避けることができないんですよね。普通にニュートラルでサブ射撃しても見てから避けられてしまうんですよね。

フィンネル　ザクは爆弾が1個ずつ起爆するようにしてほしいですね。2個投げたら1回目の起爆で最初に投げた方の爆弾のみ爆発するといったシステムになればちょっと面白いと思うんですよね。

とき　自分が思うのは覚醒して爆弾投げたら実際に3個投げてるんで、ちゃんと3個分の弾を消費してほしいですね。あとはザクっていざとなったら自爆があるんですよね。なので、爆弾だけ敵味方識別無しでダメージ入ってほしいですね。

ブリジストン　覚醒中の爆弾を3個消費にするのは妥当かもしれませんね。自爆に関してもそうなってしまうとかなりきついですね。あと、気になるのはメイン射撃を出している間、格闘ボタンを押すことで弾を出す間隔が短くなるのはどうなるのかってことです。

まゆら　もし先ほどのような点が修正されたら全国大会本戦で出る機体はどうされますか？

フィンネル　そしたら運命、ガンダムアストレイレッドフレームですかね（笑）。

まゆら　そっちのペアもなかなか面白そうですね。では、最後に全国のファンに向けてそれぞれメッセージをお願いします。

フィンネル　今現在弱いと言われてる機体を使ってなかなか勝てないという方が居ると思います。でも、もしかしたらアップデートで環境が変わって勝てるようになって、大会でも勝てるようになって、有名なプレイヤーとも戦えるようになって、なんてことがあると思います。なのであきらめずに使い続けてください。

ブリジストン　自分がここまで実力を付けることができたのは、池袋サファリというゲーセンでいつも対戦してくれている身内のおかげだと思っています。やっぱりうまくなるにはうまい人と対戦するのが一番です！

とき＆まゆら　本日はありがとうございました。

フィンネル＆ブリジストン　ありがとうございました。


エクストリームバースト時のAP弾コンボの威力は絶大！


ブリジストン氏がよく使うサンタクロース。実は優秀!?

爆弾にも慣性が存在!?

ザク改のサブ射撃はレバーをあらゆる方向に入力しながら撃つことで様々な投げ方ができる。レバーニュートラルなら通常のスピードで前方向に、レバー↓ならかなりゆっくりとしたスピードで前方向、レバー←or→なら斜め横方向へ、レバー↑なら速い速度で前方向へとなっている。そしてレバー↑に注目すると、何と上昇しながら投げることでさらに速い速度を出すことが可能とのこと。これにより画面端まで爆弾が届くまでが一瞬であるため、絶えず敵機にプレッシャーをかけ続けることができる。また、高い位置から投げると地面スレスレを転がっていくので敵機から視認しにくくなるぞ。ぜひとも実戦で試してくれ！


[illegible]で追ってくるため強力。

～インタビューを終えて～

とき　優勝した2人のコスト1000は普段から対戦してるけどプレッシャーが凄い（笑）。やっぱり高火力で中距離以遠をメインに戦っていく機体は大会にもマッチしてるなぁと実感。

まゆら　このインタビューは大会終了から1～2週間後にしたものですが、やはり2人ともあの時の記憶はまだかなり残ってるみたいですね。それだけであの大会がどれだけ印象的だったかを思い知らされます。ブリジストン氏も言ってますが、やはり池袋サファリにはかなりの猛者が集まるようですね。皆さんも腕試しに行ってみるのはどうでしょうか!?

君はもう確認したか?

アップデート最前線

9月21日のアップデートで、機体の調整が実施された。今回対象となったのは以下の4機体だ。主な変更点を挙げていくのでぜひとも参考にしてほしい。



ガンダム

今回のアップデートで一番恩恵の大きかった武装はやはりサブ射撃と特殊射撃だろう。サブ射撃は発生速度が速くなったため、迎撃とけん制に使いやすくなり、特殊射撃はチャージ1にスタン属性、チャージ2に鈍足効果が付与されたため、コンボに組み込みやすくなった。格闘コンボの締めなどに使い敵機の機動力を奪っていこう。また、射撃チャージショットも実用範囲内に強化されたので、隙あらば撃っておくといいだろう。



敵機からの起き攻めの迎撃にも使えるぞ

主な変更点

- ●メイン射撃の弾数が1増加。振り向き撃ちに慣性付与
- ●射撃チャージショットの[illegible]
- ●サブ射撃の発生速度強化
- ●特殊射撃の発生速度強化。チャージ1にスタン属性、チャージ2に鈍足効果付与
- ●[illegible]
- ●レバー→ or ←+格闘の発生速度強化
- ●レバー↓+格闘の発生速度強化
- ●[illegible]にスーパーアーマー付与



フォビドゥンガンダム

以前程ではないが、猛威を振るっていた超誘導のメイン射撃が帰ってきたフォビドゥンガンダム。また今回の調整で各種アシストからメイン射撃、サブ射撃、レバー↓+格闘へのキャンセルが可能になった。これによりオーバーヒート時の暴れの選択肢が増え相手にとってはよりやりにくくなった。また空中からメイン射撃にキャンセルすると慣性を付けて落下できるため、着地時の読み合いも強化されたぞ。慣性は特殊射撃が一番付くようだ。



強力だったサブ射撃がより凶悪に!!

主な変更点

- ●メイン射撃のリロード時間が5秒から4秒に短縮し、上下左右の誘導が強化（上下誘導は[illegible]）
- ●特殊射撃のリロード速度が10秒から8秒に短縮されメイン射撃、サブ射撃、レバー↓+格闘でキャンセル可能に
- ●特殊格闘からメイン射撃、サブ射撃、レバー↓+格闘にキャンセル可能



インフィニットジャスティスガンダム

今回強化が一番目立ったのがこのインフィニットジャスティスガンダム。以前までの不遇ぶりから一転し、低コストの最前線をはる機体となった。それを可能としたのがやはり特殊射撃と機動力全般の強化だろう。特殊射撃はデスティニーガンダムのサブ射撃と違い、横移動には当てることはできないが[illegible]く大きいため中距離の着地や敵機に密着しながら強引に当てにいくことができる。持ち前の機動力でヒット&アウェイで戦っていこう。



アンカーからの格闘コンボも強力。

主な変更点

- ●射撃チャージショットの[illegible]
- ●サブ射撃に慣性付与
- ●特殊射撃の弾速、射程、ヒット数、当たり判定強化
- ●特殊格闘の伸び、威力強化
- ●レバー↓+格闘の発生速度強化、慣性付与
- ●ブーストダッシュ速度、旋回性能など、機動力全般の強化



シナンジュ

インフィニットジャスティスガンダムと違い、今回一番強化が目立たなかったシナンジュだが、細かい部分が強化され、より使いやすい機体となった。中でも重装備スタイル時のメイン射撃のリロード速度短縮とアシストの威力強化は本機の火力不足を補っているといえる。サブ射撃の2発目のキャンセル補正変更もうれしいところだ。高機動スタイル時は飛距離がアップしたレバー↑+サブ射撃で一気に間合いを詰め、奇襲を仕掛けていこう。



飛距離が変わったためコンボの際は注意。

主な変更点

・重装備スタイル

- ●メイン射撃のリロード[illegible]
- ●サブ射撃の2発目のキャンセル補正変更
- ●特殊射撃の威力強化

・高機動スタイル

- ●レバー↑+[illegible]アップ



大会で猛威を振るう機体は果たしてどの機体か!?

プレミアムドッグファイト 2012の予選大会が始まり、早くも各地で激戦が繰り広げられている。ステージがランダムということも踏まえて、どの機体が出てくるか思い切って予想してみたので、これを基準に対策を練るといいだろう。

Text: とき

援護をするのに最良のコスト帯は?

アップデートにより低コストの情勢が大きく変わった今、コスト2500とコスト2000の選択が一番の注目ポイントだろう。コストオーバーの関係上、若干敬遠されがちだったコスト3000とコスト2500のペアだが、機動力の高いインフィニットジャスティスガンダムの登場で、プレイヤーの間でも再検討がされているようだ。個々の性能を最大限に発揮できればこの機体を含むペアはかなりの強さが期待できるだろう。

また、コスト2500でありながらコスト3000顔負けの火力を誇るトールギスIIIだが、こちらはコストオーバー時の生存力に若干の不安が残るため、コスト1000とのペアが安定すると思われる。そしてコスト3000と組むのに最適とされているコスト2000だが、その安定感はやはり本物。フォビドゥンガンダムの調整で選択の幅が広がっているぞ。

大会に最も多く見られると予想されるシャア専用ゲルググとフォビドゥンガンダム、どちらを選択するかはプレイヤーのスタイル次第だ。機動力を生かし、生存力に自信があればシャア専用ゲルググ、中距離以遠での安全な援護と立ち回りに自信があればフォビドゥンガンダムを選ぼう。

その他にもまだまだ強力な機体はたくさんあるので、前作のように意外な機体が勝ち上がってくる可能性にも期待していきたいところだ。



コストオーバーは怖いが機動力を生かして立ち回ればそれ以上の戦果を期待できる。



誘導を生かし、堅実な立ち回りで安定した戦況を作れるフォビドゥンガンダム。

『ガンダムEXVS』全国大会頻出度予想図 2011年10月Ver.

機体	ランク
シャア専用ゲルググ、ストライクフリーダム、デスティニー、フォビドゥン	S
インフィニットジャスティス、ザク改、トールギスIII、マスターガンダム	A
クロスボーンX1、スサノオ、Z、ターンX、ダブルオークアンタ、ヒルドルブ、ユニコーン	B
その他	C

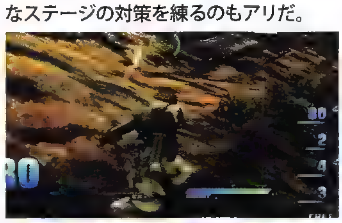
高

※同ランク内での差は無い。機体名は一部略称。

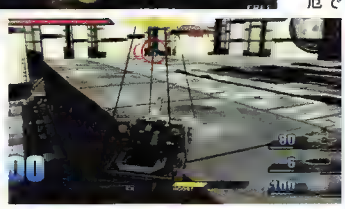
Pick up point

ステージランダムによる影響は?

今のところ大会はステージランダムで実施される予定のため、予選大会もほとんどはステージランダムで実施されているだろう。このルールが意外にくせもので、このゲームの性質上どうしてもステージの起伏や建物などに影響される機体が存在する。分かりやすい例を挙げるならばザクII改とヒルドルブだろう。ザク改使用時にトーチカ基地などがセレクトされた場合、ステージの色や木々、起伏などで爆弾を見分けるのが困難な場合がある。相手にとっては非常に厄介でザクII改側はその時点でアドバンテージを取っていると言えるだろう。逆の例であるヒルドルブはコロニーレーザーなどがセレクトされるとステージ中央の建物で攻撃のほとんどが届かないため非常に厳しい。そのため建物の上を陣取りたいところだが上昇性能に乏しいため、そこを敵機に取られてしまう。こういった利点や障害もあるため、単に機体の性能で決めるのではなくすべての状況に対応できる機体を選ぶのも1つの手段と言える。使いこなしている機体に不利なステージの対策を練るのもアリだ。



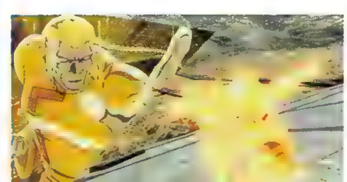
ご覧の通りステージの色で視認しにくいため非常に厄介なサブ射撃。



上昇性能など皆無に等しいため、無理に上がろうとすると被弾してしまう。

格闘機体は大会と相性がいい!?

大会という場ではプレイヤーが安定感を求めるあまり中距離戦をしがちなため格闘機体は相性が悪いと言われてきたが、10周年記念大会では普段のスタイルを崩さず相手を圧倒するマスターガンダムの姿が多く見られた。エクストリームバーストの恩恵で一気に試合を決める性能を持つマスターガンダムはプレイヤーの精神力次第では大きな成果を発揮できるということが証明された。今回はどうなるかこちらにも注目していきたい。



エクストリームバースト時は無類の強さを誇るぞ。

初音ミク Project DIVA Arcade REVISION3スタート!

プロジェクト ディーヴァ アーケード

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リズムアクション
■操作方法	タッチパネル＋４ボタン
■稼働日	稼動中
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワーク	ALL.NET

今回は新たなスタートを切るREVISION3最初の追加要素となる5種類の新モジュールを紹介! また、サントラの発売情報も掲載しているので、ファンは要チェックだ!

バリエーション豊かな5種類が仲間入り! 新モジュールコレクション

コンスタントに楽曲やモジュールのアップデートを繰り返し、現在ではかなりのボリュームとなってきた『初音ミクProject DIVA Arcade』が、今回のアップデートから"REVISION3"となってパワーアップ。その"REVISION3"の手始めとして、まず最初は今回掲載する新たなモジュールたちが追加。これらの新モジュールを活用して、自分好みの華やかで個性的なステージを作り出そう!



新モジュールでステージを華やかに演出!

イエロー

DESIGNED By redjuice

黄色と白の色合いが爽やかでキュートなモジュール。このモジュールには、アップテンポで疾走感のある曲が合いそうだ。







開発チームからのコメント

●REVISION3ついて

10月末ごろ稼働予定のVer.A REV3では、今後の楽曲追加やモジュール追加の準備はもちろん、より遊びやすいDIVA Arcadeと進化するべく各種改造を行なっています。コンテストモードのセレクターを、より見やすく改善したり、参加賞を新たに追加したりなどなど。今後も地道にパワーアップしていきますので、DIVA.NETから「ご意見・ご要望」送ってくださいね。毎日、大勢のスタッフが目を光らせています!

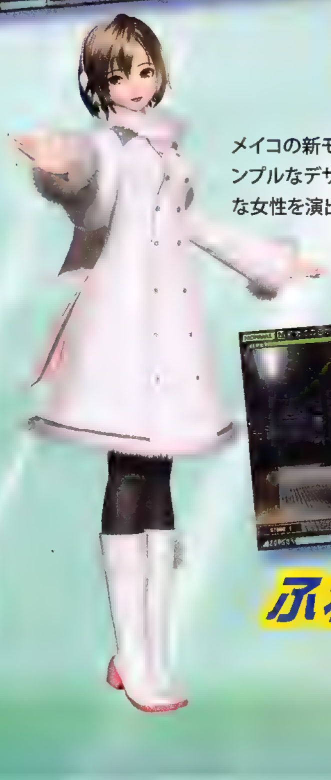
●今回追加するモジュールについて

Ver.A REV3では、『初音ミク -Project DIVA- 2nd』からいくつかのモジュールを搭載していますが今後も引き続き移植されていないモジュールを実装していく予定です。よりハイエンドでかわいいモジュールに仕上げるべく、デザイナーさんが日々研究しています。

●今後のProject DIVA Arcadeについて

コンテストやフェスタ以外にも、新しい魅力的な要素の実装も果敢にチャレンジしていきたいと思います。アイデアも随時募集中です。また、ＣＧＭ（消費者発信型メディア）アーケードゲームらしく第３回楽曲募集も引き続き絶賛募集中です。興味の有る方はぜひチャレンジしてください!　今後も初音ミク Project DIVA Arcadeにご期待ください!

初音ミク Project DIVA Arcade　開発スタッフ一同



メイコの新モジュール。装飾の無いシンプルなデザインで、落ち着いた清楚な女性を演出。



ふわふわコート

DESIGNED By nananana10

『初音ミク Project DIVA Arcade』第二弾コンピレーションアルバム発売中！

「初音ミク Project DIVA Arcade」のサウンドを集めたコンピレーションアルバム第二弾『初音ミク Project DIVA Arcade Original Song Collection Vol.2』が絶賛発売中。今回はニコニコ動画で開催された楽曲募集コンテストの中から選ばれた「ほしをつくるひと」や「マスターオブパペッツ」「イヤイヤ星人」や「嘘つきベティ」を始めとした楽曲全24曲を1枚のCDにギュッと凝縮。作曲者のアイディアがボーカロイドからの魅力を存分に引き出したバラエティ豊かな楽曲たちは、どれも聴き応え抜群だ！



タイトル：初音ミク Project DIVA Arcade Original Song Collection Vol.2
発売日：2011年10月26日　アーティスト：V.A.　品番：DGSA-10024
価格：2,300円(税込)　レーベル：dmARTS　発売元：ドワンゴ・ミュージックエンタテイメント
販売元：エイベックス・マーケティング

トラック	曲名	アーティスト
01	タイムリミット	North-T
02	Holy Star -2010 DIVA mix-	おっさんP (K's Sound Project)
03	melody...	mikuru396
04	saturation	FAT,Harmonia
05	迷的サイバネティックス	otetsu
06	ピンクムーン	もじょP
07	透明水彩	ヤスオ
08	いろは唄	銀サク
09	多重未来のカルテット -Quartet Theme-	FunkyK.H, Kusemono(SWANTONE)
10	マスターオブパペッツ	デスおはぎ
11	Pane dhiria	新城P
12	ほしをつくるひと	MazoP
13	So much loving you★-DIVA Edit-	古墳P, longan
14	ジュゲムシーケンサー	ぼーかりおどP (noa)
15	さあ、どっち？	ひなた春花
16	数多の舞 -Dance of many-	koushirou (卑屈P)
17	Equation+**	ぽわぽわP
18	嘘つきベティ	PolyphonicBranch, 花うさぎ
19	イヤイヤ星人	イヤイヤP
20	迷子ライフ	TOKOTOKO (西沢さんP)
21	ハイスクール Days-DIVA EDIT	U-ji (霊長類P) , U-SUKE
22	そいやっさぁ!!	囚人P
23	break;down	hmtk, クマー@Taken
24	花舞月詠譚	Hoskey, Yukie Dong

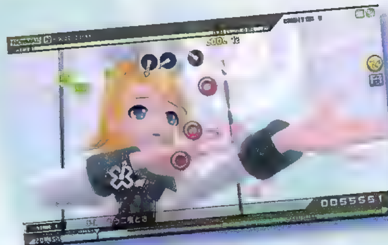
EoEスタイル

『エンド オブ エタニティ』とのスペシャルコラボコスチューム

セガが発売したRPG『エンド オブ エタニティ』のヒロインであるリーンベルの衣装。リンが少し大人っぽく見えるか？











フランス語で"天使の羽"というエールダンジュは、白と黒のコントラストと、背中にデザインされている天使の羽がポイント。どんな羽かは自分の目で確かめてみよう！

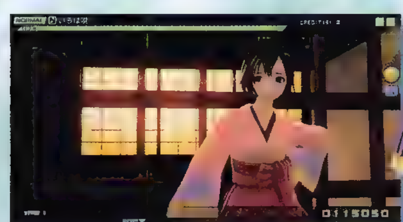


エールダンジュ

DESIGNED By しんれい



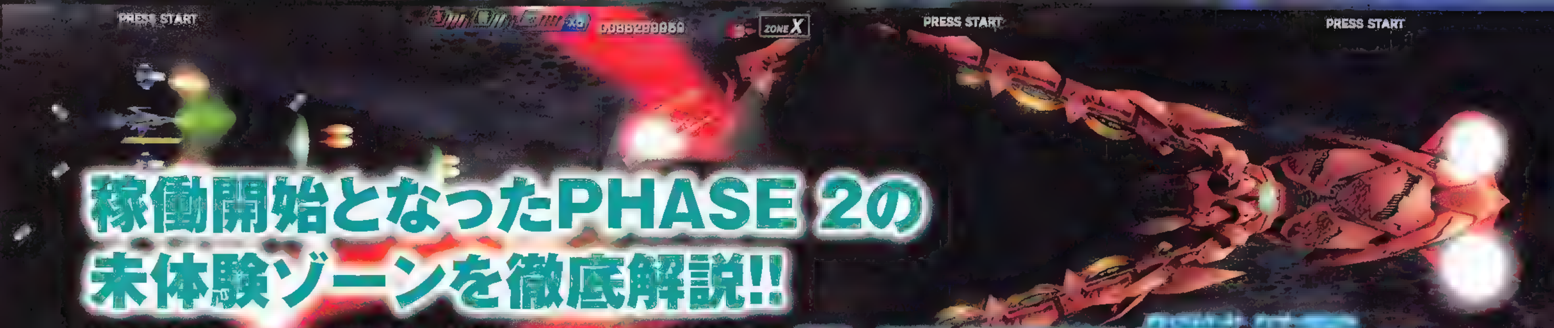
ハイカラなお姉さんに早変わりできる大正浪漫のモジュール。和風の楽曲に合わせると、とても引き立つだろう。





メイコ　大正浪漫

DESIGNED By 留野



稼働開始となったPHASE 2の未体験ゾーンを徹底解説!!

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2 (Ver.1.14)
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：横スクロールシューティング
■操作方法　：1レバー+3ボタン（×4シート）
■発売日　：2011年10月6日（稼働中）
■使用基盤　：TAITO TypeX2
■ネットワーク　：NESYS
Text:伊勢猫

オリジナルEXモードが解禁となった「ダライアスバースト アナザークロニクル EX PHASE 2（以下、EX2）」。今月は気になる追加要素をバッチリとお見せするぞ!!

DARIUSBURST EX ANOTHER CHRONICLE

新たに追加されたゲーム要素を総チェック!!

PHASE 2の新要素



現役ファンの多くが待ち望んだ、大型バージョンアップの第二弾！　新たに生まれ変わった『EX2』を、単なるマイナーチェンジと侮るなかれっ!?

重要ポイント　バースト機関を搭載した自機推奨!?

すでに体験済みのプレイヤーなら実感できたと思うが、圧倒的な物量攻撃でステージ道中すら初見だと厳しいのが本音。しかも、新たに追加されたザコ敵機の多くは、既存のモノに比べて耐久力も高めなオマケ付き。これまで使ってきた自機タイプに愛着もあるだろうが、バースト機体以外だとかなりの苦戦を強いられる。どうにも厳しいと感じる場合は、バースト機体へ乗り換えることも検討しよう。



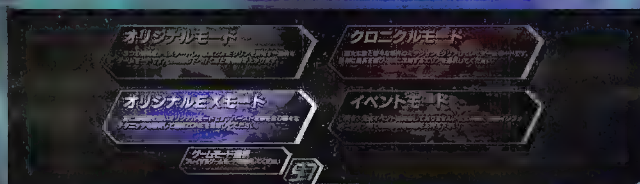
バーストでも圧される敵編隊群が大量出現!!
バースト機体でないと、敵編隊にも撃ち負けるほどの物量攻撃!?　オリジン系は茨の道ともいえる。

上級者向けの超難関コースを搭載！

オリジナルEXモード

プレイ人口の多かった「オリジナルモード」を、チューニングした上級者向けのEXモードを詳しく解説するぞ！

一通り遊び尽くされた感もあるオリジナルモードだが、その裏マップとも呼ぶべき存在となるオリジナルEXモード。三段階のコース難易度からスタートZONEを選ぶ点は同じだが、それぞれEXPERT（ZONE O）／EXTREME（ZONE P）／EXCEED（ZONE Q）といった高難度コースへと変更されている。ステージ道中の敵機配置などはもちろん、出現するボス戦艦もすべて刷新！　とはいっても、基本ルールなどは一切変更されていないので、現役プレイヤーなら即プレイしてもらって問題無し。やり応え十分となった上級者コースを、自分自身で体験してみてもらいたい。



モードセレクト　プレイモードが増えたのに合わせ、モードセレクト画面も大幅にリニューアル。イベントモードに関しては、現時点で選択することができない。



コースセレクト　ZONE MAPの構成自体は、オリジナルモードを踏襲した形に。ZONE分岐で下ルートを選ぶほど、より難度の高いZONEへと進んでいけるぞ!!

CHECK POINT　「オリジナルEXモード」における注目ポイント①　新たに調整されたステージ&ボス

ZONE MAPの形状こそ同じだが、その内容は細部まで調整されたまったくの別モノ！　オリジナルモードと比較すれば一目りょう然だが、ある程度の共通項があるボス戦よりも、ゾーン道中の方が圧倒的に変更された部分が多い。繰り返しプレイすることで、早めに敵機の出現パターンを覚えていきたい。

ステージ道中　ザコ敵機&ゾーンギミックも一新!!





対ボス戦闘　クロニクルモードの強敵が目白押し!?





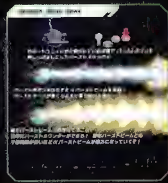
DBAC情報局
隠しアイテムについて：ゾーン道中で特定のポイントで背景を攻撃することで、黄玉や白玉といった隠しアイテムが出現する。これらの出現ポイントについては、『PHASE 1』から半透明で表示されるように変更されている。
欠番ZONEはどこへ?：すでに気づいている読者も多いとは思うが、オリジナルモードの表と裏を合わせても全24ZONE。これに対してアルファベットは26個で、Zから逆順番に割り振った結果、「M」と「N」が欠番ZONEとなっている。



ユニット操作が独特な新機体

GENESIS Silver Hawk

基本倍率	バースト時	サポートユニット
1～17倍	×4倍（カウンター 5～8倍）	×3倍（体当たり5倍）



フォーメーション組み替えが可能なサポートユニットと、ゲージMAX時のみ発射可能なαバーストビームを兼ね備えた新機体ジェネシス。最大の特徴ともいえる特殊装備αバーストビームは、サイドカウンターが簡単に狙える半面、照射時間を調整できないことが最大のネックだ。このため、ガイデンのブラックホールボンバー同様、いかに無駄撃ちせずに効率良く使いこなせるかで機体の印象も大きく変化。さらに自機ショットの攻撃範囲が極端に狭いため、敵機の出現パターンを把握することが必須事項！　総じて玄人向けのピーキーな特性を持ったバースト機体ともいえる。



ショット幅の狭さは、サポートユニットでカバーするのが基本。出現位置を先読みしての操作が必要だ。



ボタン押し続けでユニット吸収後のビーム照射時間は長め。ゲージがたまったら惜しまず撃っていけ！

CHECK POINT 基本的にはバースト感覚でOK!!

[illegible]



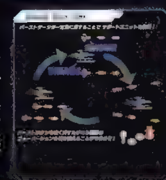
[illegible]

GENESIS Silver Hawk　SHOT&BOMバリエーション



GENESIS Silver Hawk　SUPORT UNITフォーメーション

バーストゲージが一定量に達することで、最大2機のサポートユニットを自動装備。バーストボタンを短く押す毎に、三種類のフォーメーションを切り替えられる。ユニットには耐久力が設定されており、敵機や敵弾に対する盾役として使うことも可能。ただし、耐久力が無くなるとユニットが破壊され、ゲージ残量も減ってしまうので過信は禁物だぞ！



VERTICAL FORMATION

上下にユニットを固定し、正面方向へショットを連射。総じて攻撃力は高くないので要注意！



DELTA FORMATION

斜め後方にユニットを固定し、斜め前方向へとショットを連射。広範囲の敵機を狙い撃てる。



TRACE FORMATION

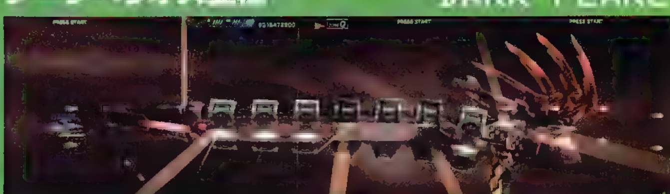
自機の動きをトレースしながら、正面方向へショットを連射。一点集中＆防御手段に最適となる。

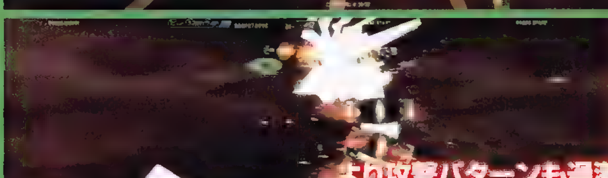


CHECK POINT 「オリジナルEXモード」における注目ポイント②
パワーアップした亜種ボス登場!?

アップデートの事前告知にもあった通り、オリジナルEXモード専用となる亜種ボス2体が新たに登場！　それぞれ「Q」ZONEと「X」ZONEに出現するため、ゾーン道中の厳しさも相まった難関ルートに。とはいえ、新BGM「catabolism」を聴けるのもココだけなので、腕自慢のプレイヤーは挑戦してみよう！

ダークヘリオス亜種　DARK FLARE





カラーリングが白く[illegible]はクロニクル同様だ。

マッシブウィップ亜種　DREADFUL WHIP





[illegible]

DBAC 情報局

ボス入れ換えの秘密：実はオリジナルEXモードの亜種ボスについては、オリジナルモードと同じZONEに配置されているワケでは無い。この並びはある法則を元にしているが、昭和生まれのオヤジゲーマーならすぐに気がつくハズ？
ユニットの耐久力：個別に耐久力が設定されているサポートユニットだが、原則的にユニットの耐久力は回復することができない。体当たり破壊で×5倍を狙っていけるが、ユニット消失＝αビーム使用不可なので狙い場所を考えよう。

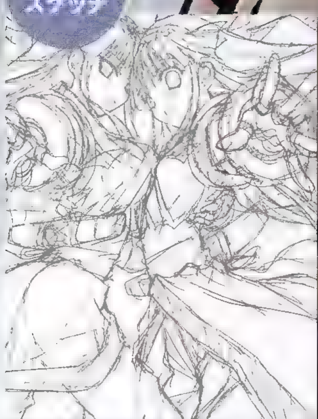
ギャルズ☆アイランド☆ 萌え魂

特別編 ナコルル魂

お待たせしました！　今回のギャルズアイランドは三号連続企画で終わるはずだった「ナコルル魂」を延長し、七瀬葵先生のイラストを大公開！　ナコルル絵師として名を馳せた先生の華麗なるイラストレーションに注目せよ!!

特別企画！「ナコルル魂 EXTRA」として七瀬葵先生が登場!!









SNKプレイモアからのコメント

まさかの「ナコルル魂」第4弾！　感激です。企画が延長されましたのもイラストレーターの皆様ならびにファンの方々がナコルルを愛して下さっているからであり、心より御礼申し上げます。赤ナコと紫ナコ、もともとは同一キャラの色違いだったものがいつのまにかに別人格として登場、そして体格も……ボインボイン（死語）。眼福の素晴らしい作品を描いていただき本当にありがとうございます。

七瀬葵先生からのコメント

こんにちは、七瀬葵です。またナコルルを描かせていただいてありがとうございました！　今回は「真・サムライスピリッツ」のころを思い出しながら赤ナコルルや紫ナコルルで描きました。赤ナコルルはもちろんですが、紫ナコルルはいろんな想像が膨らんでしまうキャラクターで、ずっとマイブームな感じです！

肌が黒いのもつり目なのもツボです！　大好きです!!



※色紙イラストは仮のものです。

PRESENT

サイン入り色紙プレゼント！
希望者は1ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！



読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康:P080（チョイ足し道、魂☆下克上、アルカナ）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大瀑布）

気が付けば肌寒く感じる日もちらほらとなってきましたが、投稿コーナーアフロは年がら年中ホットが爆裂な究極拳！　今月もどんどこさーっと、皆さまからの作品をお届けするでござる！

今月のACE!



（大阪府　ムンク園山さん）A

アフロCMYK

カラーイラストはかりたと思うことなかれ！立体投稿作品も掲載していきたいのがコチラCMYKだと知ってつかあさい！



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆お呼びとあらば、いつでもガッテン。日本の未来はオレにまかせとけ！



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
H 仲良くコスチュームチェンジ！ついでにタマ姉にもアホ毛～る。



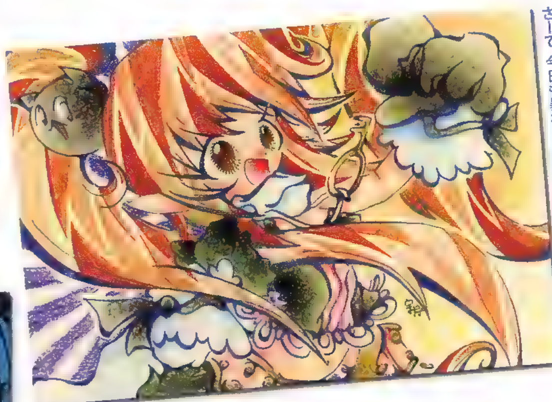
（北海道　柊かえでさん）
☆すべり込みハロウィン、ズザー！見てくれ、この戦利品の山を！



（大阪府　徹さん）
☆チームメイトといえども、うかうかしていると爆発の憂き目を見ることになるので要注意！



（北海道　りじ。さん）
☆たくさんの思い出をありがとう。そして、長い間お疲れ様でした！



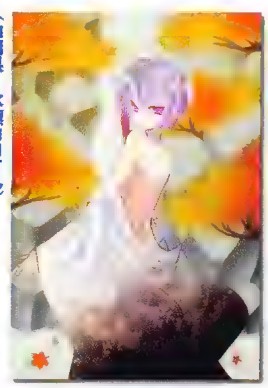
（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『トラブル☆ウィッチーズAC』より、いつも元気なユーキっち。さーて、今日も暴れますかっ！



（東京都　シアカーン君）
☆アイギスがゲーセンへやって来る。今からドキドキが止まらないぞ『P4U』！



（東京都　QQQ君）
☆おなじみのコナミ曲も聴けるメダルゲー。アフロメダル部の設立希望とのことですが、果たして!?



（山口県　水練ロコさん）
H 紅葉とルカと……お、お背中……だと？ハハハ、ごく日常の風景デスネ～。

新図書カードただいま製作中!!

Aマークの付いた投稿者へ贈られる特製図書カード、その新図案の線画を極秘入手したっぺれー。気になる絵師はアフロが誇るサンソフター、宣教師ゴンドルフさんだ。これにはわくわく感もギャラクシー！

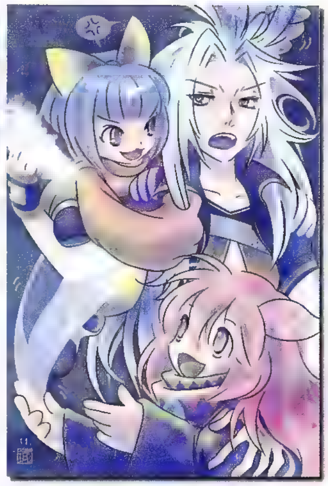


気になる絵師は…!?

A-Fro回覧板　よし、今からクレジット音当てクイズをしてくれよう。「クイズカプコンワールド」!!……。さて、ここでお役立ちの説明コーナー。掲載作品についているAマークはナイスな作品へ贈られる印。A-Fro特製図書カードをプレゼントいたします。また、Hマークの付いている投稿者の方はホームページをお持ちです。本誌公式サイトの投稿者リンクより、ご案内しております！　→http://arcadiamagazine.com



（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗシュラク隊のお姉さまぁ〜ずが大集合。エ村の領土はリガ・ミリティアが守る！



（福岡県　武術師某さん）
☆他ジャンルからの参戦も魅力のひとつの『ＬｏＶ』。とりあえずだれかこの一触即発感をなんとかしてっ！



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆すべてを包み込むかのような歌姫の美声。その笑顔もまた、すべてを癒します。



（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆ツイッターのイラストお題診断に従ったというコチラ。タオカカなどが大喜びの甘味ラグにゃの完成であるなあ。



（愛知県　ＲＩＨＯさん）
☆モニターから飛び出したイージスちゃん!? なにやらいろいろと混ざっている気もしますが(笑)。



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗ元気印のカンフー娘ここにあり！ アーケード化？ ハイ、ハーイ、行かせて！



（愛媛県　煮モノ君）
☆『戦国伝承2001』より紅さん。ベルトアクションながら空中コンボが熱い、目から鱗がだらじゅるな一品でした。

木口ハンドメイドロ木口
アフロ工芸部

アフロへと投稿された立体作品を主に紹介している、我らアフロ工芸部！ 今月は当コーナーの常連ともいえる、この方からの作品を紹介いたします。

作品名：赤い箱とドラグノフ

まず注目すべきは、その作品タイトル。その名の示すとおり赤い箱に梱包されていたのですが、なんとクッション用にと箱の中に敷き詰められていた紙が、ロシア語の新聞紙というこだわり！ そんな作品のトータルコーディネイトに驚きを隠せない我らの前に姿をあらわしたのが、このドラグノフ様である！ 今にも動き出しそうなその完成度はご覧の通り。これは工芸部も当分は安泰でさあ。



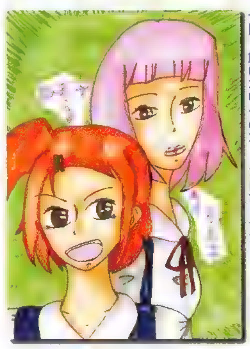
（茨城県　ボルシチさん）



（広島県　温井川天祐さん）
☆彼方の国よりやってきた孤高の黒猫剣士。なるべくして切り絵になったこのしっくり感！



（東京都　"似なくてスミマセン！"よしみ君）
☆Ｎｏ．１３７の袋とじより、マコトコスうしじまさん。ナニソレ!? という御仁は注文するといいだろう(宣伝)。

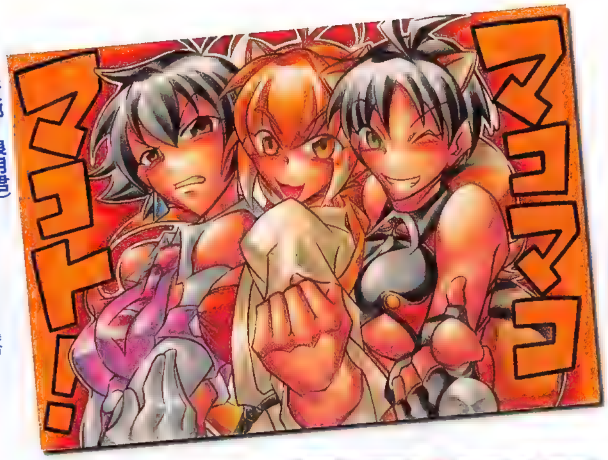


（神奈川県　礼菜都ゆっくさん）
☆これは高頭身なねお子&じお子さん。やはり解けないものなど、なにひとつなし！



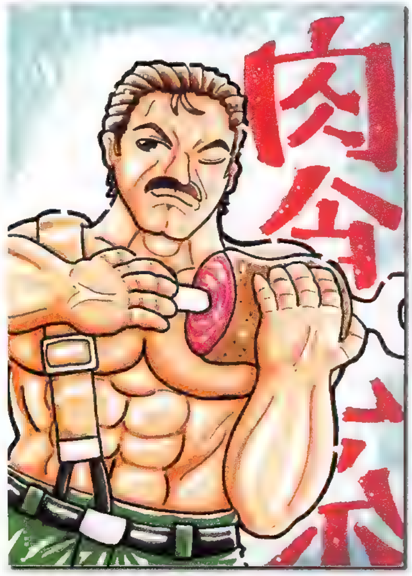
（福岡県　ありあさん）
☆どんな時でも笑顔がいちばん！ それにメガネがプラスされれば尚のことＤＡ！

A-Fro回覧板　先ごろ開催されたAMショーにて発表された多数の新作ゲームたち。今月さっそく届いた『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』イラストほか、アフロでは稼動前のタイトルでもどんとこいのポーズ！ 担当ゲツリとしては、さらに名車のそろった『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン4』に鼻息がマキシマムチューン！ トーゼン、ゲーム内に登場する車イラストの投稿だってOK Z! ククク……。



（東京都　良月君）
☆ゲセを代表するマコトがコスチェンジで大集合！個人的に『マッハブレイカーズ』のマコトも混入したい（笑）。

アフロッ Pick Up 市長あってのウリアッ上!



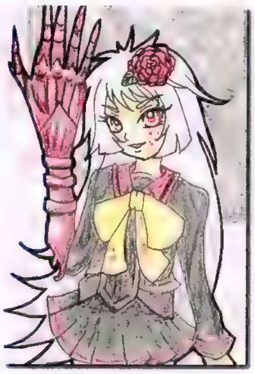
（神奈川県　茶草君）
☆草食系なんて生ぬるいことを言っている奴は、後ろから変移抜刀霞斬りでバッサリだ！そんな超犯罪都市の市長が彼、マイク・ハガーだ。ただしリングネームはマイク"マッチョ"ハガーとなるので気をつけよう。肉食系であるハガーは、スラムに放置されたドラム缶をボディープレスで粉砕しては、中に入っている原始肉を食らうぞ。すごいぞ。そんな彼の得意技は主に路上で繰り出されるパイルドライバーとダブルラリアット。まさに赤きサイクロン・ザンギFのモデルといえよう。つまりは伝説の生物ザンギュラが放つといわれているウリアッ上、通称ウラジは彼なくして存在し得なかったということである。ちなみに、ハガーのデスクの傍らにテレビジョンが置かれていることは、悪の組織員の間では常識なので覚えておくといいだろう。



（群馬県　『へびんちゅ』@レトキザン君）
☆熱く、しかし冷ややかに振るわれるその太刀筋。それは妖しく揺れる、怨念の炎と共に……。



（埼玉県　涼風君）
☆この号が出るころは配信順番も決まっているはず。そしてゲセにはグラスキャラが増えるのであった。



（神奈川県　未虎さん）
☆ラジオから派生したNo.136の付録『LoV』カード"アジルス"。ちょっと不思議なアシロボのはずだった……？



（大阪府　muro君）
Ⓗスポーツの秋だぜアメリカン！実は「もう秋だぜ（もう飽きたぜ）！」というSGらしいYO！



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆心は常に平常心、されど闘志は熱く。秋に巻き起こせスプリングストーム！



（大阪府　YU☆3君）
Ⓗグムー、もはやチャム番長というかギリギリ番長!?そして動き出す黒スーツ姿のアフ倫委員会の影……。



（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗ NESiCA×Liveでの配信で、さらに彼らと身近になった未来感。この調子ならランダー開発も時間の問題！



（神奈川県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆身近に偉大な目標があるという幸運。そうやって代々受け継がれてきたのであろうなあ。



（宮城県　Kotatsu君）
☆こう見えて超大剣を振り回す大酒豪。ラッキー、プリティー、男勝りーである。



（栃木県　シムス君）
☆ナコルル、平和な緑の大地に立つ。これぞ大自然様のお仕置きを執行しつづけた賜物！

A-Fro回覧板　基本的にフリーダム自由な当アフロですが、カテゴリー別にさまざまなコーナーが存在しているというこの事実！　タイトル支援コーナーでは、歴史ある「マジアカ美術倶楽部」や「ブレイ部」、新しい所では『アクアパッツァ』の「BUONO! AQUAPAZZA」など。また、今月のQQQ君のように、新コーナー案なども常時募集中！　ということで、果たしてどうなるメダルゲーコーナー!?

きまぐれ チョイ足し道

アーケードゲームキャラクターにさまざまな"チョイ足し"を施してみる新コーナー第一回目! 今回は"野生"をチョイ足ししてみたZO。



(宮城県　リッチー・ロート君)
☆殺意のリュウに対抗し、ケンに野生の炎を宿してみました! チョイ足しのレベルではないですがこの迫力は素晴らしい!



(千葉県　ヒビクーガ君)
☆そういえば野性出身だったこの人(?)。鶴は結構戦闘力高いんですよ!



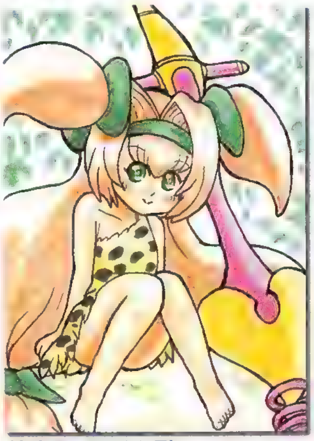
(新潟県　佐倉信士君)
☆野生→ワイルド→豪快という三段論法によりゴーカイソ○ドが付与されたという。



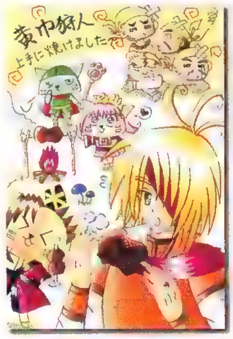
(神奈川県　Shadowさん)
☆野生を縛る理性はいらねえ、とばかりにボダブレ界にもワイルド注入!



(神奈川県　葵ひなた君)
☆野生＝葉っぱビキニという鋼の方程式が炸裂じゃい! 究極のエコとも言えようぞ。



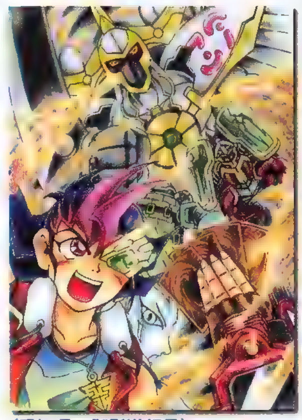
(奈良県　てつみん君)
☆これはいい原始服。
魔法少女と野生は好相性なのー!



(福岡県　赤松セリさん)
☆野生といえば原始肉! 『モンスターハンターメダルハンティング』も楽しみ。

各種コーナー絶賛募集中ーッ!

A-Froではゲームタイトル別のコーナーだけではなく、アーケードで稼動しているキッズカードなどを扱った「俺たち札魂ER」や、ゴスっぽいファッションをキャラクターに強制付与する「ゴスゴス帝国」、無機物や人外キャラクターを人型キャラクターにしてしまう「宇宙刑事ギジン」など、読者諸氏の幅広いニーズにお応えするコーナーがそろっております。上記のコーナーだけではなく"こんなものを流行させたい!"という要望があれば、コーナー希望投稿を送りつけてみるのもグッドフィール。



(愛知県　御影道行君)
☆人気シリーズの遊戯王デュエルターミナルにも最新作が登場! まだまだ熱いデュエルは続きそうです!

戦国丸出し 魂☆作飛上

当散地は全国の大名諸氏の応援により、『戦国大戦』シリーズを援護射撃するのが目的でござる。使用武将やお気に入り勢力の投稿をお待ちしておりますぞ!



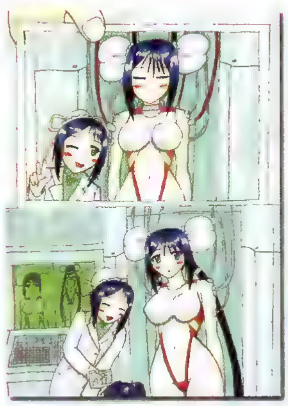
(千葉県　蒼樹さん)
☆火縄銃使いは時代の最先端! 傾いた風貌の方が多いのも納得ですな



(福岡県　皐月トミィさん)
☆戦いの歴史に[illegible]された悲劇、その結末を変えるのも、ゲームの醍醐味と言えましょう

聖女憩いの場 アルカナシグナルズ NEO

根強い人気を誇る「アルカナハート」シリーズをバックアップする当コーナー。今月も力作投稿が届いてますよ!



(千葉県　N・H君)
☆10月26日は美凰の生誕日。これからも、いろいろな思い出がメモリーされていくことでしょう。

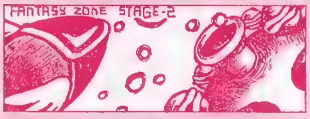


(滋賀県　ドリー虫アター君)
☆ギターが妙に様になってるあかねさん。唄には自信がありそうですよね!

A-Fro回覧板　「ワイルドに吼えるぜ!」とばかりに繰り出された第一回のチョイ足し道。投稿して頂いたみなさん、ありがとうございました! 間髪入れずに募集する次回のチョイ足しネタは"ピンチ"。アーケードゲームキャラクターに、各種ピンチをチョイ足しした作品を送って下されッ。ちなみに、作品だけでなくチョイ足しネタのほうも募集していますので、どしどし送って下さいねー。ピンチ状態のいろはさん投稿が来るとか、胸が熱くな(略)。

アフログレースケール。

短い秋はいよいよ深まり、冬も間近となるこの時節。枯葉落ち葉に雅を感じつつも、「ゲーセンの秋」をゆるりと堪能してみては？　そんなゲーセン風流人にお届けする、アーケードゲームのモノクロイラスト＆文章投稿の憩いの場が当「グレスケ」です。



（埼玉県　tarufo君）

言葉はなくとも、いつもゲーセンで

8月某日、『ダライアスバーストAC』のエコバックを求めて秋葉原某店へ行った時のこと。順番待ちのために並んでいると、懐かしい顔が。

それはもう10年以上も前に、田舎のゲーセンでよく遊んだ人でした。

「え、なんでこんなところに?」と、お互いに顔を見合わせただけで会話することはなかったけど、相変わらずゲームが好きなんだなぁ……ということは、それだけでもお互い伝わったと思います。

（群馬県　dash君）

☆今日も同じ空の下、何年も変わらない同志がゲーセンには溢れているのです。さて今日も行きますかー！

アーユーカオス？我ら『かおすこ団』

どこを切ってもカオスが飛び出る、金太郎アメ的な格闘ゲーム『カオスコード』。タクティカルガードなどのネーミングだけが悔やまれると同時に、システム名のややこしさは『ニンジャマスターズ』を連想させる（笑）。

しかし、うちの周辺じゃどいつもこいつもクティーラばっかだな！　使用率が高いと逆に使いたくなくなるのが、あまのじゃくである私のパッシブスキルのひとつ。というわけで、セリアを選択。

……な、なんじゃこりゃあああっ⁉

デンジャラス・カンパニー時のちびセリアがかわいすぎるんですけど！

こいつはぜひ等身大ぬいぐるみとして商品化するしかねぇ！

一家に一体ちびセリア、ナコルル人形を超えるムーブメントになる！

……といいな（笑）。

（埼玉県　AC30号君）

☆古来より『ヴァンパイアハンター』のサスカッチなど、チビキャラを召喚できるキャラはすべからく、ラブリープリチーであるのがアーケード格ゲーの定め……。特に超必殺技の演出は面白いものが多いですから、新作が出たら自力他力で一通り見てみるのがオススメですぞ。

格ゲーに興味が無いという人も、ついついホレてしまうような技がそこにはあるかも……⁉

今回は担当が即答モード

教えてアフロディーテ

読者の皆さんからの投稿そのほかに関するご質問に、担当軍団アフロヅのほか、投稿者の皆さんにもお答えいただく当コーナー。今回は担当が即答しちゃう系です！

答　カラーイラストの背景に、市販のシールをアクセントに貼るのは大丈夫でしょうか？　（福岡県　赤松セリさん）

☆ラメや金銀、蛍光色などの光の反射が影響する色のもの以外なら大丈夫です！　ただしうまく発色するかはモノ次第のほか、上記のものは印刷時に真っ黒になってしまったりしますのでお気をつけくだされい。

問　皆さんがCG作品を描くのに使っている、イラスト制作用のソフトは何でしょうか？　（山口県　水縹ロコさん）

☆これはCG投稿者なら実に気になる点ですな！　ちなみに水縹さんはカラー、モノクロともにPainter（ver.X）をお使いだそうです。使用ソフトの便利な点や、オススメな点も教えていただけると幸いです！

No.137ご感想アンケート弾幕

「ギャルズアイランド」のナコルル特集がとてもよかったです。やはり『サムライスピリッツ』には彼女が居なくてはならない、と再認識しました。

次はぜひ妹のリムルルを！

（神奈川県　アナログ君）

☆ナコルル特集への反響、多数いただきました！　今も人気の元祖アーケード格ゲーヒロインなのだなぁと、担当一同も納得するばかりです。

うしじまいい肉さんの袋とじをニヤニヤしながら見ていたら、祖母が覗き込んできて、

「丸出しだね……」

と一言言って去っていきました。

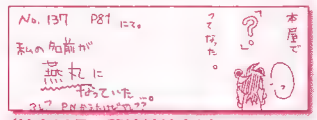
恥ずかしかった……（汗）

（愛知県　いてぞうさん）

☆どんなドライブも通じぬ状況。



（新潟県　佐倉信士君）
☆鴻●会長、先行祝辞。記念企画も募集中！



（神奈川県　草渡結繁さん）
☆少々時間旅行に……いやそのすいません（汗）

『ロードオブヴァーミリオン』で開催されている「ふぁん散歩」のような企画で、地方のゲームセンターを盛り上げてもらえればと思います。

格闘ゲーム、音楽ゲームなどで特に希望です。

（東京都　るしを君）

☆たしかに「ふぁん散歩」の参加者の皆さんの楽しそうなご様子を見ていると、イベントはより多く開催していただきたいと思えますな！　各所のご協力や入念な計画、人手などが必要なので、頻繁には行なえませんが……プレイヤーの現場からの熱意と声が集まれば、あるいは⁉

No.137、80ページのシケギャグ闘劇が「2012」になっていて、「ヤバい、時代先取り」と思ってしまいました。来年になれば全然違和感無いんですけどね。

（熊本県　エレ金哲君）

☆……えー、田渕本人に弁解を求めたところ、「気付いてくれる人がいましたかフフフ」と返されましたので、次の三つ巴罰ゲーム案あたりでギャフンと言わせてやってください。

俺闘劇　投稿募集中！



（神奈川県　さにょろさん）
☆『TTT2』でも面白い性能ですし、復活余裕!?「俺闘劇」（欄外参照）の種目にもいいかも！



（東京都　フォン・ブラウン君）
☆最強への計画の駒から、真の最強へ。偽りの灯火は今や、自ら燃え上がる炎へ！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆テレビの切り絵講座を見て挑戦したとのこと。そ、そこからの独学でこの完全者っぷりッ⁉

A・Fro回覧板　当「グレスケ」はただ今、文章投稿強化月間中！　上記の「教えてアフロディーテ」への質問や回答、自分流に各種アケゲーを楽しめる新新なルールや対戦形式を考えていただく「俺闘劇」、思い出のゲームについて語っていただく「俺にもゲームを語らせろ！」など、幅広く募集中です。ゲームのプレイレビュー、ゲーセンでの日常風景なども随時大歓迎ですぞ！

俺にもゲームを語らせろ!!

本誌コーナー『俺にゲームを語らせろ!!』を参考に、読者諸兄にもがっつり思い出ゲームを語っていただくのが当方の主旨。今月もいざ、思い出フルバーストッ!!

ロードランナー（1984／アイレム）

今回は『ロードランナー』について語らせていただきます。『ロードランナー』は1984年、アーケード版ではアイレムから発売されました。いわゆる穴掘りパズルアクションゲームなのですが、クリアーするパターンが分かっていれば長く遊べるゲームです。もともとは前年、アメリカのブローダーバンド社(ほかに『チョップリフター』、『スペランカー』も有名)が開発した大ヒットパソゲーで、日本でも大ウケしていた作品でした。

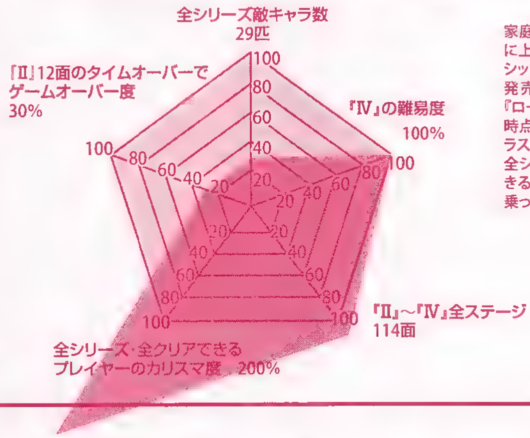
アーケード版では、3面ごとに敵キャラのデザインが変わったり、決まった場所を掘ると隠しキャラが出たり、敵を3匹並べて穴に落とし、その上を通過すると3000点のボーナスが入る、落下中の敵の頭の上に乗ると1000点ボーナス、敵を生き埋めにしないでクリアーすると1万点、さらに掘った穴に敵を落とさないでクリアーすれば2万点など、マニアックなプレイではかなりアツい戦略を求められます。

初代に限っては全24面でループ制（全面クリアーすると1面に戻る）なのですが、続編の『Ⅱ』～『Ⅳ』に至っては全30面あります。さらに『Ⅱ』ではトラップの追加、光る宝を先に取ることによる8000点ボーナス、『Ⅳ』では押して動かせるブロック、見えないブロック（上に乗ると出現）なども追加されました。

FC版、セガSC-3000版、PS版なども発売されていますが、一番好きなのはやはりアーケード版です。とはいえ、『Ⅱ』の9面と12面の運任せステージ、『Ⅳ』の高難度のステージだけは勘弁してください……（泣）。どこかに『ロードランナー』全シリーズを攻略した同人サークルさんなどはありませんか？（切実）

（東京都　よしみ君）

☆あらゆるハードで伝説を残してきた名作、『ロードランナー』。そのゲーム性の深さは遊べば遊ぶほど伝わってくるため、ハマるともはや一生やめられない！　とも噂されております。アーケード版をプレイできる環境は今や限られますが、若人にもぜひ挑戦してほしい名作ですな！



家庭用版やパソゲーでは後に上級者用の『チャンピオンシップロードランナー』なども発売されていますが、この『ロードランナー』シリーズの時点でもその難度はトップクラス！　よしみ君の評価通り、全シリーズを難なくクリアできる人はゲームの神様を名乗ってもいいレベルです。

X-MEN VS. STREET FIGHTER（1996／カプコン）

なぜX-MENがストリートファイターと一緒に闘うのか、始めはまったく訳が分からなかったが、アメコミファンとしていざプレイしてみると、キャラがメチャクチャかっこいい！　特にガンビット。裏切り者で女たらしなくせに、コートをひらひらさせてトランプを投げまくるあたりにグッとくる。

僕はセイバートゥースとウルヴァリンのコンビで暴れまくった。物語なんざ知ったこっちゃねぇ！　楽しけりゃオッケィ！　セイバートゥースの勝利後にバーディー（原作での相棒）が来るあたり、さすがはカプコンだぜってな感じで良い！　そしてラスボスのアポカリプスの弱さにビックリ！　これではその後の仲間割れも仕方ないか……。

あと、当時はストリートファイター側のキャラを使う人が多く、アメコミ派としては悲しかった。サイロックやジュビリーもエンディングで出てくるあたりうれしい演出ではあったのだが……。

家庭用では『MARVEL VS. CAPCOM 3』まで出ているのに、こちらのシリーズがアーケード版で出てこないのは実に悩ましい。カプコンさん、どうかアーケード版の続編を！　そのときにはX-MENで最初の戦死者になってしまった、サンダーバードを入れてやってください。それが奴にとって何よりの供養です。

（広島県　森本マイヤー君）

☆日本ではあまり知名度が無かったアメコミを、一気にメジャーへと引き上げた功労者でもあるこのゲーム。前作『MARVEL SUPER HEROES』からより進化したエリアルレイヴなど、システム面でも後の作品に影響を与えた名作ですので、読者の皆さんの中にもこのゲームから本格的に格ゲーにハマった人も多いのでは!?　あと、本気でアポカリプスは……弱かった……（遠い目）。

東京ゲー大夏期講習受講体験リポート!

本当の学生さん諸君であれば、残した宿題に悲鳴を上げているであろう8月最後の週末。エンターブレインビルにて開催されたイベント、「東京ゲー大夏期講習2011」に参加してきました！

バンドライブにトークショー、さらに某あらしや某ロッキーを彷彿とさせるゲーム対決など、ジャンルやメーカー、さらに大人の事情の枠を超えた（笑）夢のような空間がそこに！

数多くの盛り上がりコーナーがありましたが、個人的な興奮度ベスト3を挙げてみますと……。

●第3位　「史上初！　8歳児によるグレートシング捕獲！」

タイトル通りのコーナーですが、まさかのダライアス（初代）で、まさかのノーミス！　アームの消耗＆再装着の絶妙なタイミングに、ギャラリーみんなハラハラでした。

●第2位　「オヤジゲーマー頂上対決！　真夏のドルアーガ60F早登り対決！」

ドルアーガの塔を知り尽くした2名による、「あれ、こんなゲームスピードだったっけ？」と思わせるような壮絶タイムアタック！　勝敗を分かったのはレッドスライムの機嫌だったという（笑）。

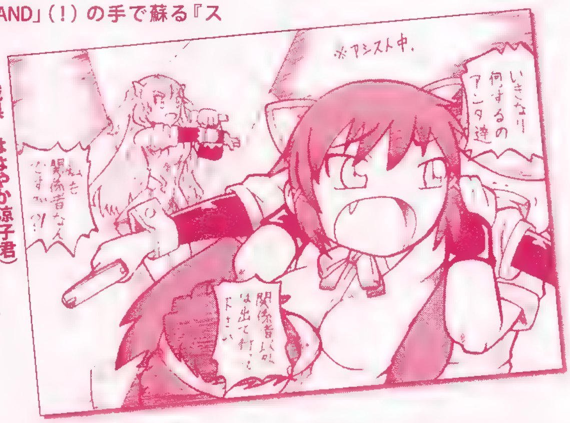
●第1位　「18年の時を経て　BLIND SPOTライブ！」

イベントのオオトリを飾った、「ほぼS.S.T.BAND」（！）の手で蘇る『スペースハリアー』、『アフターバーナー』などの名曲の数々！　会場に、どこまでも広がる澄み切った青空と、一筋の飛行機雲が見えました。

こんな素晴らしい講習だったら、冬期講習でも補習でもまた参加しますとも、ええ！

（群馬県　NAGA君）

☆ゲームを幅広く多面的に楽しむ、画期的な催し……今後の開催にも、今から期待大といえましょうぞ！



（宮城県　はなやか涼子君）

☆ライブ会場に、突如銃持って飛び入り。いかに『アクバ』世界でも、スタッフは冷静だった！（え）

A・Fro回覧板

【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

恐れず進め若人よ、失敗は成功のお母さん！ そう高らかに叫んでいたあの人は、オートガード常備＆毎回イージーモードでした。それはさておき当「大瀑布」は、モノクロ投稿の中でもケイオティックな作品を扱う後半戦部分であるということです。



（鳥取県　青い肉汁君）

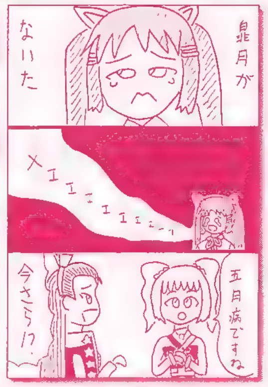
A-Fro漫画道場

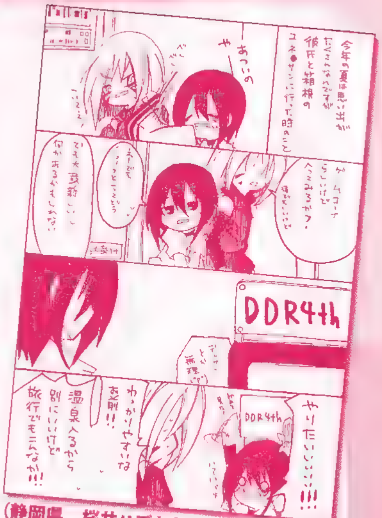
漫画大国・日本に生まれたからには、漫画で生きてみたいじゃない！ そんな熱さを多分1割程度は帯びてるんじゃなかろうかと期待が高まる、投稿者の皆さんからのオモロマンガ投稿を紹介するのが当方なのれす。



（神奈川県　TAKE02君）
☆最近だと明らかに体格もモアマッチョですしの。戦場よりも鍛えられるのか、『KOF』世界は……。

（長野県　LEG君）
☆いろいろな意味で今さら感が。泣きたいのは我々の方というお話。





（静岡県　桜井ハズキさん）
☆温泉はレアゲー、懐かしゲーの聖地ですのよォオオオ!!
ちなみに桜井さん、朝10時からプレイしまくりだったとか。



（大阪府　せのお東君）
☆魅力の源はこのふさふさにあり！
もふもふすること、夢のごとし。



（大阪府　作左君）
☆ウソは時に、かくも人を傷付ける（物理）もの。ニャスの人に聞かれたら小事変になっとったわい。



（島根県　ダンシングおりん君）
☆人智を超えるにもまず前準備。趣味と地球意思、どっちが大事なのッ!?



（千葉県　エスプ熱が冷めなくて困る@おまめさん）
☆2018年も間近ですよ、夢見る超能力者諸君！
あと、近江君がまだ暴走継続中なのもよく分かった。

アつぼ川柳怪

お題に沿っているぽい（アバウト）川柳を、気軽に投稿していただくのが当コーナー。今回のお題は「サウスタウン」でありマース。

見てごらん　あれがギースが　落ちたビル

（栃木県　@kira君）

〜寸評〜
今やサウスタウンも気軽に観光客が訪れる街になったという、時の流れの無情さと同時に平和の尊さを感じさせる作品です。もう気軽に例のビルを指差して笑っても、バンダナの人に怒られたりはしないのです。

パオパオカフェ　あまりもの達の　吹き溜まり

（埼玉県　AC30号君）

〜寸評〜
本来はサウスタウンの格闘家たちの憩いの場なのですが、最近は『KOF』公式ストーリーなどでも、たしかに吹き溜まり的な観がありますね。ところで3号店の店主というのは、一体だれなのでしょう？

今回のお題　アツクテシヌゼ

今回募集のお題はこちら。この単語そのものを使わずとも、単語の雰囲気からてけとーに詠んでいただいてOKですぞ。

SG闘劇2011　王者は……ガチトラ先生！



（東京都　サガ夫世界一ィィさん）

本年度シャチャサ（SG）闘劇の王者は皆さんからの投票の結果、熊本県　エレ金哲君の「退学ラッシュ」に決定！　エレ金哲君には毎年恒例、何かシケた品の詰め合わせを優勝賞品として年内中には押し付……ゲフゲフ、お送りします。ちなみに2位は大阪府　作左君の「リリスをリリース」、3位はQQQ君の「プラチナのふちなプラチラ」でした！　みんな、ナイスシケたった乙！



A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ラ・鉄狼マン

千葉県　ひよこさんからテイオーキョーダインの詳細をもらいましたので、近々総集編としてヒーロー図鑑の制作でもどうかと企む担当。それとは関係なく、今日も謎のヒーローは戦うぞ!



（熊本県　オドマシラン君）
☆一生当てても減らねぇええ!!」と皆が叫んだ、あの日の思い出。ゲージの使い道を誤ったなジャパニーダー!

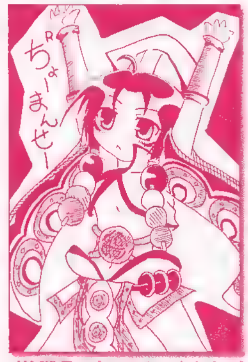


☆ひそかにまだ生きてたサタンクロスさん。こらそこ、分離したら二人がかりだとか言わない!

性転☆戦略

ブリセル大作戦

男キャラを女キャラにしてしまえという主旨ながら、逆とかも全然OKなフリーダム空間がこちら。今日も元気に、ミッドナイトブリス連打!



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆張家の張すごいブリセル、爆・誕! これなら皆の武力も2倍は上がるかと。



（福島県　森園泉さん）
Ⓗ実は家庭用では、某氏がラグナを一度「ラグナ姫」と呼びます。これぞその再現ッ!

エロス＝生涯学習

ゲルエロス村

常に時代に合わせた研究が必須の、奥深きヱロスの世界にこだわる（出版倫理厳守）のが当村。ヱの探求は果てしない!



（愛知県　はじめての一歩バクレツ丸さん）
☆初のヱ村参戦が、トゲ兄さんのブリセルとはッ!? 妹さんの反応がぜひ見たい、このセクスィーさよ!



（長野県　ド・ヤルシマさん）
☆萌えと同時に、燃えでもあったり。惚れるならマジで火傷する覚悟で!

今月の!

リビドーグラフ

ブリセルとヱ村の戦いでは、僅差でブリセルに軍配が! しかし新顔・筋肉部にも、月を追うごとに投稿が集まっているようで……? このままの勢いなら年内にも、筋肉部の独立とひと暴れがあるかも!?



（青森県　五森セキさん）
☆バッファローマンとタンタークグ、切り絵でも溢れ出るこの筋肉感!



MM ターボ

アンケートハガキの自由欄から、読者の声をオモロチョイスしてお届けするという主旨のもとにご愛顧いただいてきた当方も、いよいよ最終回ではない、と、久々に自作自演をかましつつはーしまーるによー。

『赤い刀』の参号機エンディングで鈴蘭があんなことになってしまったのは、ソウルフ——いや、幻聖魂が黒くにごってしまったからに違いない。

（富山県　山田無闇庵☆道楽斎君）

[illegible]

蒼ノエル動きました! [illegible] 友人が——

（北海道　久遠君）

[illegible]

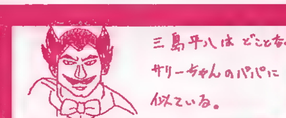
『ブレイブルー』のロケテにて——まさか、人妻に萌えるとは!

（大阪府　PALL MALL君）

[illegible]



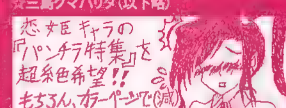
↑（群馬県　NAGA君）
☆次号にて……血戦!（え）



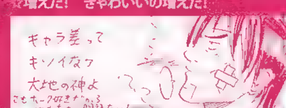
↑（愛知県　バブルス君）
☆三島クマハリタ（以下略）



↑（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆増えた! きゃわいいの増えた!



↑（山口県　タイショー君）
☆編集デスクに火計食らいます多分。



↑（新潟県　BRYDE君）
☆そのキャラ差もまた戦士の試練よ



↑（東京都　東京都君）
☆この風景、逆にカオス

Shake The アフロッ

ケソ　キヲチュケエエエエエ!!（ビリビリビリ）

げっつ☆　な、何と噛みつつもテラすごい気迫!?

ちくわ　何事ですか? 突如荒ぶる小鉄のポーズで、長時間説教態勢に備えてのど飴まで用意して。

ケソ　最近、掲載イラストのエロス倫理規定がゆるめでは? とのうれしい声、否、忠告がいくつか R。

ちくわ　気のせいでござそうろう（よそ見）。

げっつ☆　気のせいですケロ（よそ見EX）。

ケソ　……いや、自覚があるなら今後注意したまい。今後三つ巴戦とか、大イベントも多いしNE。

ちくわ　投稿者の皆さんも、ちょっとヤバいかなーというラインを模索しつつも慎重にお願いします!

編集ヤエ　いや、それ明らかに煽ってません!?

アフロッ　（アーバンチャンピオン級の知らん顔）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**11月16日（水）必着!** 募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座

二周目



連載第18回

東亜プラン ラブ。

いきなりですが、今号～次号にかけて藤野社長自らの要望により急遽、番外編がスタートします！ 今月の「アーケードサウンド調査団」（92ページ）でも紹介したサントラCD-BOX「東亜プラン シューティングクロニクル」発売の報を聞き、居ても立ってもいられない藤野社長。「シューティングに必要なことは東亜プランから学んだ」男が語る、愛あふれるゲーム分析論！

シューティングゲームといえば東亜プランのことだった（前編）

長い間、出たらいいなと思っていた『スラップファイト』のサントラ。25年も前のゲームだし、今さら出ないよな……えっ！ 出るの？ しかも、ほかの東亜プランのシューティングゲームも全部入りで！ マジかよ全力で買うに決まってるじゃないか！ そんなテンションなので今回は『そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか！』シリーズをお休みして東亜プランの話題です。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

数年前、シューティングゲーム関連のイベントに参加する機会がありました。このとき「なんで自分はシューティングゲームを楽しいと思っていたのだろう？」とちょっと確認してみたくなってイベント用にサンプルゲームを作ったのです。そんな過去はすっかり忘れていたのですが、先日、久し振りにそのゲーム『究極外電プラン』を発掘したところ、思いのほか楽しかった！ それを使ってあのころ（東亜プランの時代）のシューティングを再確認してみましょう。



いろいろなところから怒られそうなタイトル。イベント用に作った著名シューティングゲームの「ありがち」シーンを集めた作品。

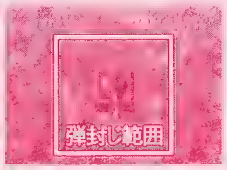
■［1］ 弾封じ

初期の東亜プランのシューティングゲームでは、ハードウェアスペックが貧弱で一度に多くのオブジェクト（自機や弾といった、動くもの）を表示することができませんでした。自機のショットも多く表示できないため、ある程度連射はできるがショットが撃てないというプレイヤーに不利な時間を極力なくすために「射程」という仕組みができたのでしょう。自機ショットの速度を上げるといった方法も考えられますが、実際どうしてこういった仕様になったのかは作った人にしか分かりません。

射程があることによって、敵に接近しなければ敵を倒すことができないのですが、敵に近付く途中に大きなリスクが発生することになります。敵に向かってレバーを倒している状態で至近距離で弾を撃たれると、避けるのは非常に困難です。過去のシューティングゲームを振り返ってみると、時代とともにプレイヤーの技能や反射神経が鍛えられ、それに応じて自機の移動速度は上がってきましたが、現代のシューティングゲームの自機に比べて移動速度はとても遅いことも相まり、そこで考えられたのが自機に近い敵は弾を撃たないようにする「弾封じ」という仕様。これを最初に実現したのは恐らく『スラップファイト』です。偉大すぎる。

射程が短いので遠くの敵を倒すことができない。



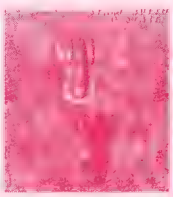


ある程度近付いてしまえば撃たれることは無い。見えない親切、とても大事。

■［2］ パワーアップアイテムが最大の敵

敵を倒すとアイテムが出現します。早くアイテムを取得し、パワーアップして楽になりたいので急いで取りに行くと、自機の移動によって画面がスクロールして隠れていた戦車が出現。自機の真横のとても危険な位置を取られてしまう。まんまとやられてしまった光景……これは『究極タイガー』ではよくあること。戻り復活のあるゲームなので先ほどミスしたシチュエーションがすぐやってきて、「同じ失敗は繰り返さん！」と敵の出現を先読みしてうまく対処して乗り越えていく。失敗→成功→失敗→成功と徐々にステップアップできる自分を実感する楽しさが『究極タイガー』の魅力です。

倒すとパワーアップアイテムを落とす敵。





パワーアップアイテムを取りに行くと死角に居る敵に狙い撃ちされてしまう。

■［3］ 固い敵の有効活用

画面上部からしか敵が出現しないような極端に単調な敵出現方法の場合、攻撃力の高い自機があっという間に敵を全滅させて敵が存在しない緊張感の無い時間が頻発します。その結果、開発者が意図しない退屈なゲームになってしまいます。しかし、耐久力のある敵を登場させることで、状況を変えることができます。

すぐには壊せない固い敵。





出現してすぐに壊されないように固い敵を盾にして敵を出現させる。固い敵をうまく配置することにより敵の数が多い状態を長くして難度を上げる。

～東亜プラン作品の例～

■［1］ 弾封じ：例

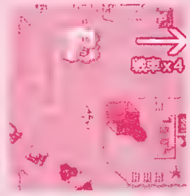


『スラップファイト』序盤。弾封じをうまく利用してショットを撃たずに逃げ回りつつ、ある程度進むと、自機がパワーアップして序盤エリアを飛ばして復活する隠し要素が秀逸です。でも弾封じが可能なのは序盤だけなので注意。

■［2］ パワーアップアイテムが最大の敵：例

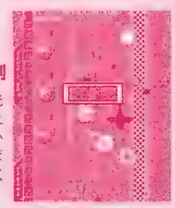


『究極タイガー』最初のステージの難関ポイント。ボスでミスをすると、ここからやり直し。パワーアップしたい気持ちが先行してアイテムキャリアを先に倒そうとしているが、左の戦車を先に倒した方が安全。すでに負けている状態。



アイテムを取りに行きたいが、左下と右上の戦車を先に壊さないと安全にならない。アイテムを取り急ぐと両方の戦車で挟み撃ちになる。アイテムキャリアより先に左の戦車を倒しておけばよかったと思う瞬間。

■［3］ 固い敵の有効活用：例



これも『究極タイガー』ではよくある光景。固い敵で盾を作り、ほかの敵をさえぎっている。敵が多くなり攻略が難しい局面。そういった場面でもボムを使えばプレイヤーは簡単に有利になれる よくできたゲーム。

次回予告 藤野社長の「東亜プラン ラブ。」は、一回だけじゃ語り尽くせない！… というわけで次号も引き続き東亜プランのシューティングゲームの黄金パターンを分析していきます。ゲームプレイ中の緊張と弛緩を意識した敵配置や視覚効果など、シューティングゲームならではという、独特の職人的ゲームデザインの秘密を探っていきます。乞うご期待！（編集部）

ウメハラコラム



格闘ゲームの技術を磨く上で「どうやったら勝てるか?」はだれもが考えること。しかし、「どう負けるといいか?」という発想はなかなか出てこないもの。今月はそんなユニークな質問が到着した。

●今月の質問●

次につながる「いい負け方」はありますか?

(質問者 めしともさん)

ウメハラ

モリカワ

勝つことが目的の対戦格闘ゲーム。しかし、負けることは意味が無いことなのか?
考え方を変えれば「負け」から得られるものは、時に勝つこと以上に大きなものに。

「いい負け方」に含まれる二つの意味

対戦格闘ゲームは大半が二本先取制なので一本は負けてもいいわけですが、次の勝負につながるようないい負け方はありますか?

(北海道　めしともさん)

ウ:ついに負け方を聞いてくるようになりましたか。んじゃ、そろそろ俺も本気出すかー(笑)。

モ:勝つ方法を聞いてくる人はたくさん居るけど、負け方を聞いてくる人は全然居ないよね。面白いテーマだと思います。

ウ:ちなみにモリカワ的いい負け方ってある?

モ:んー、難しいなー。正直、負け方まで意識してやってなかったからなー。最後まで試合を投げずに頑張るっていうくらいしか思い付かないな。

ウ:それじゃ普通だな(笑)。

モ:すいません(笑)。じゃあどんなことがあるの? ちなみにこの質問ってゲーム攻略っていう意味ではないよね?

ウ:そうなるだろうね。ゲームの中の話だったらゲージ温存して負けるっていうくらいしか無いからね。自然とメンタル面での話になるんじゃない?

モ:おーいいね。ネットの普及とともに攻略情報の共有は進んでいるけど、メンタルの話っていうのはあまりされないからね。

ウ:そうですか。まあいい負け方っていうのは、質問者も書いたように「次につながる」ことが大事になるよね。

モ:なるほど。具体的に言うと、どういう負け方が次につながるの?

ウ:次につながる負け方っていうのは大きく分けると二つの意味があって、一つは自分の上達につながるという意味でのいい負け方。もう一つは相手をより深く理解し次の対戦につなげるっていう意味でのいい負け方。

モ:自分の上達につながる負けっていうのは何となく分かる。ハイリスクハイリターンな行動に頼らずにプレイするっていうことだよね。

ウ:まあ簡単に言うとそんな感じだね。後は便利な技に頼らないってことも大事だね。

モ:それは難しいなー。便利な技を全く使わないわけにはいかないだろうし、もう少し具体的に言えない?

ウ:そうだなー。昔の話になるけどいいですか?

モ:どうぞどうぞ。

ウ:俺が『ストII』でガイルを使ってたときの話なんだけど、いろいろと制限をつけてプレイしてたことがある。

モ:へー! どんな制限をつけてやってたの?

ウ:まず前ジャンプ禁止。

モ:制限デケェ!(笑)。組み合わせによっては詰みそうなんですけど(笑)。

ウ:まあ弾キャラに対しては全く跳ばないわけにはいかないけどね。でも、跳ぶとしても一回だけって決めてたりしたけど。

モ:へー。でも、それを相手に気付かれたら弾を連発されて全然勝てないんじゃないの?

ウ:いや、皆、俺が前に跳ばないことを知ってたけど勝つのは俺だったよ。

モ:そういうもんかねー。あんな強い飛び道具を跳ばないで解決するって可能なんだね。

ウ:確かに『ストII』の飛び道具は強力だから跳び以外に直接的な解決法は無い。でも、効果を弱める工夫はできるんだよ。飛び道具を垂直跳びでかわして次の飛び道具が来る前に接近したり大攻撃で相打ちを取ってダメージ勝ちを狙ったりね。で、普段からそういう対戦をしていると自然と展開を作る力が付いてくる。そうなれば跳びどころも分かってくるし、何より展開的に意味のある跳びを当てることができる。やられると分かるけど展開を作るのがうまい奴に跳ばれるのはキクんだよなー(笑)。適当に跳んでるのがたまたま当たっても何とも思わないけど、展開を見極めた上での勝負跳びは、跳ばれた側が絶望するほどの効果があるんだよ。

モ:なるほど。今はデジタルな考え方が主流だからウメハラのような考え方は斬新だよね。

ウ:んーデジタルっていうか対戦をぶつ切りにした考え方だよね。この局面で最も期待値が高いのはこうって決め付けてる。その行動が裏目に出たときのリスクを目先のダメージでしか見てないんじゃない? もちろんうまくいったときのリターンがデカイからそのやり方でも勝てるけど、それ以上の上達は見込めないし対戦相手に対する理解も浅いままだよね。

モ:体力差が開くほどに勝ち筋というのは限られてくると、皆考えてしまいがちだもんね。追い込まれると前ジャンプに代表されるような、手っ取り早く逆転勝ちできるハイリターンな選択を通すことばかりに頼ってしまう対戦を続けていると地力が付かないと。そもそもそんな選択は相手もうまくなるほどに読まれやすいわけだしなー。苦しい状況でも細かい行動の積み重ねで勝とうとすることが大事だということは分かったけど、対戦相手に対する理解が浅いままっていうのは何でなの?

ウ:そもそも人読みの精度ってどれだけ相手の情報を知ってるかってことでしょ? そして格ゲーにおける相手の情報っていうのは、展開によって相手がどういう変化をするのかを知るっていうことなんだよ。

モ:それってつまり単純な二択などで体力を奪うんじゃなくて、立ち回りで勝たなきゃいけないってこと?

ウ:そういうこと。二択や三択を仕掛けると相手も何らかの行動を起こさなきゃいけないでしょ。つまりじゃんけんになるわけだ。単純なじゃんけんでもある程度は人読みが働くけどやっぱり限界があるよね。

モ:単純なじゃんけんはダメで、立ち回りで人読みが働く理由は何なの?

ウ:立ち回りだと相手の行動がいつ、どこで、何をするにまで細分化できるでしょ? ここまで情報を細分化できる組み合わせであれば強い方が勝つからね。

モ:難しい話になってきたね。詳しくお願いします(笑)。

ウ:「いつ」は相手が行動を起こすタイミング、「どこで」は自分と相手の距離や画面上のどの位置に居るか、「何を」はそのまんまだね。

モ：なるほどなー。今の話を聞くと前ジャンプを封印した理由が分かるな。
ウ：でしょ？　まあ、前ジャンプをちらつかせることで相手の行動を制限させて恐怖を植え付けた後に普通に対戦するっていう殺しのスタイルもあるんだけどね。こういう戦法は気の弱い人には絶大な威力を発揮するけど、相手の弱点を突くやり方だから結局自分の成長を止めちゃうよね。
モ：えっ!?　相手の弱点って突いちゃいけないの？　ウメハラ厳し過ぎ（笑）。
ウ：だって弱点を突かなきゃいい勝負になるかもしれないんだよ？　自分を成長させてくれる相手が一人減ることになるじゃん。
モ：そういう風に考えますか。弱点っていうのは相手のキャラの短所を突かないっていう意味じゃないよね。
ウ：それは全然別。そういう弱点は突きまくり（笑）。
モ：なるほど。相手に依存しない、キャラ自体の弱点を突くのはいいけど、相手によって変わってしまうような不確定な弱点に頼ってダメージを奪うやり方はよくないと。
ウ：そう。知識不足や対応力の低さを利用するのも相手依存の弱点を突くやり方と言えるね。
モ：相手にいろいろな行動を取らせて情報を引き出すことができれば自分の成長にもなるし、相手を理解するっていうことにもなるわけか。
ウ：そういうことです。まあ、こんなこと言ったところでだれも参考にしないんだろうけどな（笑）。
モ：んー、話としては納得できても実践するとなると難しいよなー。だってそのやり方ってとても遠回りなやり方でしょ？　感覚的に分かっている人はそれなりに居る気がするけど、実際そこまでストイックに対戦することは本当に難しいよね。
ウ：そんなことは百も承知です。むしろ真似されないの分かってるから喋ってんだよ（笑）。でもね、本当にゲームをやることに充実感を得たいんだったら遠回りになってもいいから地力を付けるやり方をするべきなんだけどね。そもそも皆が遠回りになることを嫌う理由って分かる？
モ：手っ取り早く勝って気軽に楽しみたいって思ってるからなんじゃないの？
ウ：ゲームを気軽に楽しみたいっていう人はもちろんそうだろうけど、いわゆる上級者でも同じことをやってるでしょ。その根っこにあるのは人によく思われたいとか人に認められたい、馬鹿にされたくないっていう心理が働いてるんだよ。一時的に勝率が下がることを恐れてる理由はそれ以外にはありえない。だって人の目を気にしないのであればもっと大きく自分を成長させたいって思うはずだからね。人によっては努力しても結果が出ないことはカッコ悪いことだって思ってる人もいる。そういう対抗意識というか見栄みたいなもののせいで成長を止めてしまってることに気付いてない人がほとんどだと思うね。
モ：自分の立場を守ることばかり優先してしまって丁寧な努力ができなくなってしまってるんだね。
ウ：そういうこと。せっかく好きでやってることなのに、人の目を気にしてどんどんつまらなくなってしまうなんて馬鹿馬鹿しいよね。まあ自業自得なんだけど。
モ：じゃあ「いい負け方」というのをまとめると？
ウ：相手の行動パターンを一つでも多く見るために常に自分のプレイを変化させること。その結果、負けるのであればいい負け方といえる。それと安易な解決法を選択するんじゃなく細かい工夫を重ねて問題を解決すること。それによって対戦内容が細分化されて実力勝負になりやすくなる。そしてこれを実行する上で一番大事なことは他人の目を気にせず自分の成長だけを見詰めること。以上。
モ：素晴らしいですね。ありがとうございました。

ウメハラ流
6ボタンの指の運び方

僕はボタンを押すのに人差し指、中指、親指の三本しか使っていないのですが、6ボタンの場合、ほかの指も使った方がいいんでしょうか？　6ボタンと4ボタンの場合ではどこが違うのか教えてください。
（岐阜県　こもりんさん）

ウ：しかしこんなことを俺に聞くかね？
モ：まあそういわずに（笑）。
ウ：とりあえず4ボタンは知らん。適当にやってくれ（笑）。
モ：まあ確かに4ボタンは皆一緒だろうね。
ウ：6ボタンの説明に入る前に、指とボタンを数字化します。親指から順に12345で小指が5ってな感じで。
モ：はい分かりました。
ウ：ボタンも同じように数字化して、弱パンチが1で弱キックが2。中パンチが3っていう感じで。
モ：はいはい。
ウ：ある程度は状況で変わるけど基本的にはボタン1に指2、ボタン2 に指1、ボタン3に指3で、ボタン4も指3で押す。ボタン5に指4で、ボタン6に指5だね。
モ：小指も使うんだ。ちなみに特殊な状況っていうのは？
ウ：ボタンを弾きたいときはそのボタンを指3，2という順番で押す。そうすると一度で2回ボタンが押された事になるでしょ。
モ：上級者は皆やっているよね。リバーサルで必殺技を出したい時に重宝する。
ウ：後は『ストⅣ』独自のシステムを利用するときは結構変わる。
モ：いわゆるつじ式関連？
ウ：それもそうだけど弱パンチグラップやセビ投げ抜けのときもだね。
モ：なるほど。解説お願いします。
ウ：強攻撃をつじで出したいときは、すべて4，3，2の指で三つずらすようにしてる。
モ：キックのときも？
ウ：うん。このときは5の指は使わない。中攻撃の場合は3，2とずらして1は使わない。
モ：なるほど。
ウ：ただし、（家庭用で）スタートつじをやるときだけは1の指でボタンを押して5の指でスタートを押す。
モ：ほー。弱パンチグラップはどうやってやるの？　普通にやると結構難しいと思うんだけど。
ウ：とっさにやるのは難しいけどグラップを取るって決めてるときはあらかじめ手を斜めにかまえて1のボタンを3の指，2のボタンを2の指で押す。つじ式の要領だね。
モ：確かにそれなら簡単だね。
ウ：後はセビ投げ抜けだけど、これは指2，3，4をくっつけてボタン1、2、3、4を同時に押す。コツは相手の投げを引き付けてグラップすること。ボタン関連はこんなとこかな。
モ：はい。ありがとうございました。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］



［Mad Catz キーチェーン］



MAD CATZ®

俺にゲーム

今月はゲーメスト&アルカディアで過去に執筆していたキャサ夫が久しぶりの登場。対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』シリーズのイメージが強い彼だが、当時は本誌においてドライブ・シューティングの攻略記事も担当していた。そんな中でも、特に印象に残っている『バトルガレッガ』について熱く語る！



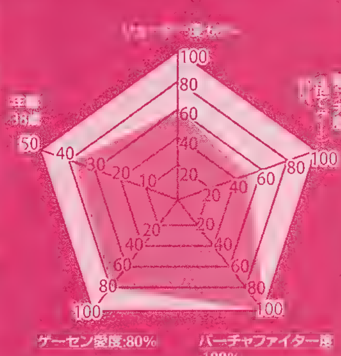
©EIGHTING ©1996 RAIZING

バトルガレッガ

■メーカー	エイティング	■稼働	1996年
■ジャンル	シューティング	■使用基板	オリジナル
■操作方法	8方向レバー+3ボタン	■移植版	セガサターン

今月のゲーム野郎 キャサ夫





北海道出身38才。[illegible]1993年からゲーメストライターとして約10年間活動。ドライブシューティング、対戦格闘[illegible]人的にはオールラウンダーのつもり

対戦格闘ブームが到来した1990年代。まさかこんな斬新なシューティングゲームが登場するとは!?

『ストリートファイター』や『鉄拳』、『バーチャファイター』といった対戦格闘ゲームが次々とリリースされた1990年代初頭。人と人が対戦して勝負するという、ありそうでなかった新しいジャンル。当時では考えられないほどキレイな映像と、なによりキャラクターが繰り出す技のリアルさと迫力が大人気となり、ゲーセンには人がごった返すほどの、まさに対戦格闘ブームが到来した時代だった。

当然、俺も荒波に揉まれるべく無抵抗で中へと吸い込まれていった中の一人。だが、決して対戦格闘一筋ではなく、それと平行して熱くなっていたこともある。

それが、一人でも遊べるゲームでタイムアタックをしたり、オールクリアしつつシコシコと点数を稼いだりする、いわゆるスコアラーという活動だ。

ぶっちゃけ完全に自己満足の世界ではあるけれど、対戦文化が訪れるまでのゲーセンという場所は、結構居たんですよスコアラーが。対戦とは違って間接的ではあるけれど、同じゲームをやっている奴には絶対負けたくない！ そんな気持ちはハイスコアでも対戦でも同じ。当時はそんな思いでいろんなゲームに取り組んでいた記憶がありますね。

そして1996年、ついにスコアラー活動最大の試練を与えてくれた筆者のSTG人生最高の傑作『バトルガレッガ』と出会っちゃうのです。

パッと見は1991年にタイトーが発売した『ガンフロンティア』と類似する点がありますが、それもそのはず。なんと『バトルガレッガ』製作者自らが「ガンフロンティアのようなものが作りたかった」と公言しているのです。

世界観や演出、はたまた敵弾の形状までもが俺好みの『ガンフロンティア』をほうふつさせるもの。これはもう、やるしかないっしょ！

すぐさま100円玉を手に取りワクワクした気持ちでやってみた。そしたら、良い意味で完全に期待を裏切られましたね。

その内容はまったく斬新なもので、敵の細部にまで設定された得点システム。今でこそこのゲームのキモの部分だが、当時まったくもってナゾであったプレイする度に異なる難易度、そして、またカッコ良すぎるBGM！ 俺だけじゃなく、当時共にハイスコアに取り組んでいたプレイヤーまでもが一瞬にして虜にされたのは言うまでもない。つーか、これクリアできんの!? みたいなね。

「あいつには負けたくない!」という気持ちは格闘ゲームと同じ!

WARNING!! 驚きの難易度調整のヒ・ミ・ツ

前述した通り、とにかくいかに難易度を上げないでプレイするかが全面クリアのカギ。同時にスコアアタックにおいても、難易度調整が稼ぎに影響する大きなポイントになるのは当時から知っていた。だからショットボタンなんかは慎重にポンポンと必要以外の無駄打ちはしていなかったし、残機もしっかり定期的に自爆してつぶしていたものさ。

がしかーし、発売から15年経ったいま、詳しい筋から情報を聞くと、なになに？

「一番難易度に関係あるのは、オプションアイテムですよ」ですと～!? ショットは速度を記憶させた段階で難易度変化があって、わざわざポンポンとボタンを押す必要もないですよ～!?!? マジかよ(汗)。

どうやらオプションを4コ装備している状態でオプションアイテムを取ると一番マズイんですって、知ってましたか？

ん～、なんかアレだ。当時の自分の攻略が全否定された気分で切ないよ(笑)。



[illegible]ケではないが、オプションを4コ装備し[illegible]ンアイテムを取ってた俺はバカ？

を躍らせろ!!

全国各地のシューターが考えさせられた 頭脳とテクニックが必要なSTGって!?

当時スコアラーたちが一番苦労した点は、まずクリアするための難易度調整だろう。登場する雑魚キャラからボスキャラの硬さや敵弾の弾速、はたまた破壊が可能な敵弾の硬さまでもがプレイ中に絶えず上下しちゃうので、どんなに弾避けがうまくても物理的に無理ですッ！ って感じで、最初は全７面クリアも疑わしいほどでしたから。

しかし、プレイするにつれて分かった当時の難易度調整は主に"連射はヤバイ！（ショットは撃ちすぎるな）"と"自爆しろ！"の二つ。特に自爆は難度を下げる手段なのでとても重要。これらを徹底することでクリアが可能となり、ここで初めてスコアアタックができる姿勢が整った感じでしたね。難易度調整の詳細は左ページ下のカコミを参照。

そして、「バトルガレッガ」が発売されてから丸１年。パターンや点効率を考えに考えて、WILD SNAIL（通称：４号機）で念願のハイスコア全国１位を獲得できたのはマジでうれしかった。理由は簡単。シューティングゲームとしては当時間違い無く最高峰にあたるタイトル。当然、全国各地に数多くのライバルスコアラーが競い合っていたからね。

当時は今のようにインターネットが普及していなかったので、まったく攻略に関する情報の流出がなかったんです。地方のプレイヤーが有力なネタを持っていても、都内のプレイヤーがそれを知らないなんてことも平気でありました（個人的にはそれもハイスコアに携わっていて楽しかったというところでもある……）。

だから時間があるときはライバルのプレイを見に、遠いところでは関西なんかまで遠征なんかもいったものですよ。そして、他プレイヤーとは点数稼ぎの効率や残機を潰すポイントがまったく違ったりして驚く、と。正直、パクリパクられの世界でしたね。自分は後者ですが（笑）。

とにかく全国のスコアラーが１位獲りたさに試行錯誤を繰り返したゲームなことは間違い無い！ また同時に、２面の鳥稼ぎで電ブチを繰り返したことも間違い無い代物です！

新しいパターンを思いついては納得いくプレイができるまでやり込み、その結果思ったよりスコアが伸びなかったら、またさらに別のパターンを考える。その繰り返しにひたすら夢中になっていた。「バトルガレッガ」が本気でハイスコアを狙った最後のSTGでした！

難易度調整に点数稼ぎ 生涯最もやり込んだSTG!

ゲーム紹介 BATTLE GAREGGA バトルガレッガ

近未来の戦闘機をイメージした世界が舞台となる硬派なグラフィックの縦画面シューティング。当時には珍しくショット、ボム、オプションチェンジの三つボタン構成が特徴。

またショットボタンには任意に設定した速度を記憶させることができるセミオート連射機能を搭載している。うっかりタタンとボタンを連打してしまうと、その速度を記憶してしまい、とんでもない難度になってしまうのは言うまでもないだろう。

用意されている機体（自機）はデフォルトで４機体だが、コイン投入後のタイトル画面で隠しコマンド（↑↑↓↓←→←→ＡＢＣボタン）を入力することで、「魔法大作戦」に登場したキャラクター４機体も使用できるのがマニアにはたまらなくうれしい要素。また、キャラクターを決定するときのボタンによっても機体の性能が微妙に変化する工夫もされている。

なお、基本的には全７面構成となっているが、コイン投入後のタイトル画面でショットボタンを押しながらスタートすると２周目（全１４面構成）で遊ぶこともできる。

このようにさまざまなモードで遊ぶことができるが、最大の特徴は使用機体やプレイ内容によって難易度が恐ろしいくらい異なることだろう。難易度は自機のパワーアップの状態、残機数、基板の電源を入れてからの時間経過などで変動すると思われているが、正式に公表されてはいない。

このような理由から発売当時から15年経った今に至るまで、スコアラーが常駐しているゲーセンでは、電源のON／OFFができるようにスイッチ付きのコンセントを設置しているのはもちろんのこと、各フレーム毎にショットの速度が設定可能な特殊な連射装置が設置されている店舗もある。

発売されてから15年が経った今でもハイスコアは着実に更新されている。もし近隣のゲームセンターに設置されていたら、今からでも遅くはない。ぜひともこのゲームの醍醐味を味わっていただきたい。



目指してみないか？

ガレッガ最新事情! ガイン最終スコア保持者【T3−神威】氏に聞いてみた

本誌編集部のあるエンターブレインがまだ世田谷区三軒茶屋にあったころ、かれこれ10年前になりますか。俺は仕事の暇（すき）をみては近場にあった今は無き「グッド」というゲーセンに通っていましてね。そのころまさに「バトルガレッガ」にハマっているときで、仕事を放ったらかしてハイスコアに取り組んでいたような、いないような良き時代でした――。

当時、そのゲーセンで同じように「バトルガレッガ」をプレイしていたプレイヤーが、今回お話を聞くことと相成りました【T３−神威】氏であります。

いえいえ、ちょっと都内でバーチャで遊んでいたら同じようにバーチャで遊んでいる神威氏とバッタリ遭遇しましてね。それで久しぶりに話をしてみると、まだまだ「バトルガレッガ」は現役ということでビックリ！ それどころかパターンも進化し続けて、現段階でガインの最終スコア保持で、ナント2000万点超えとのこと！ これはスゲーぞ、おい！ って感じで、記念にプレイを拝見＆いろいろ質問をしてみた次第であります。

まず、「簡単に軽く稼いでクリアをお願いします」とプレイしていただいたところ、一部の打ち込みなど省略しつつも、一通りの稼ぎの動きを見せながらマジでいとも簡単そうに1800万点くらいでクリアしてくれました。さすが現役トッププレイヤー（笑）。



こちらはゲーメスト1996年10月30日号に掲載されていた、筆者執筆の攻略記事。当時は通常の画面写真と一緒にイラストなどを織り交ぜて解説していました。ちなみに、現在の攻略はこのころから劇的に進化しております！



それでプレイの内容ですが、当時の俺のプレイ内容よりも明らかに敵の攻撃は激しいんです。でも、当時の俺よりも敵の耐久力は低いんだよね。なんで？ "しっかり稼げてギリギリでクリア可能"難易度なのはなんで？ って感じ。まあ、この結果がオプションアイテムによる難易度調整と、何より神威氏による15年の集大成だと感じました！

撮影協力：場所／高田馬場ゲームセンター・ミカド、プレイヤー／T3-神威



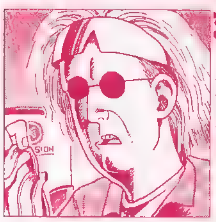
海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン31号 悪因悪果のインフェクション

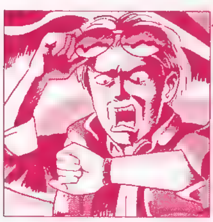
衰退する宇宙開発技術！　蘇る海底神殿！　リアルに追い詰められる地球人類ですが、そんなことよりも『ドラゴンズクラウン』は国家予算を使ってでもアーケードで出すべきだと思うダップセであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

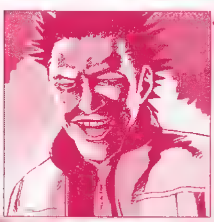
登場人物みたいな



まさ　翼が欲しいと切に願う今日このごろだが、イカロス伝説の結末を思うと身震いして実行に移せないチキンマサラ。水見式の結果、水が蜂蜜味に。



ケソ　リアルタイムストラテジーの上位ランカーに政治を任せた方が絶対に好転するとは微塵も思わないマヨナカTVウオッチャー。最近白血球が減った。



タキョス　40代に突入しても呑む、打つ、ティーカウコーンを実戦し続けるムエタイ戦士。『怪バス』に続き(?)、3DSでも狩りに出ることであろう。

FISH ON : 01

AGEシステム量産の暁には

Reach Out To The Truth.

まさ　ふと思ったんだがね。ときどき猛者に登場する“クタリス”や“プセリス”というのは、どのような生き物なのだろうね君。

ケソ　生き物っつーか、語尾に適当に“リス”が付いている変則語ですよね。あえて生き物化するとしたら、げっ歯類に属する外見をしているのではないかと予想しますが。

まさ　ムス。町田リス園に棲息しているような愛くるしい生き物が、くったり松五郎状態になっティール状態が容易にさうざうできるな。

タキョス　そんなどうでもいいUMA談義は置いといて、今回の猛者のネタをキリキリ提出しろやオラ！　今回は『鉄拳TT2』ムックやら何やらで忙しいんだからよ。

まさ　ほむ。『鉄TT2』といえば平八が若返っておるようだが、あれは何かね？　あやつはタイムスリッペルでもひとつよつ、みつよつ繰り返しているとでもいうのかね。

タキョス　タイムスリップっつーか、三島かG社が開発した若返りの薬を飲んだって設定らしいが（あやふや）。

ケソ　ある意味、時間旅行しているといってもよかろうもん。

まさ　ムッス、それだよ君。今回の猛者のネタは時間旅行、いわば栗悟飯とカメハメ波もご執心のタイムリープに関する話題でいっちょ噛みしてみるのはどうか。

タキョス　アーケードのタイムスリップねえ。俺みたいな昭和キッドは、真っ先にタイトーのLDゲーム『タイムギャル』や、ADKがアルファ電子時代だったころのタイトルを思い出すけどな。

ケソ　ほじくり返せば結構あるかもしれませんよ。さあ、出発だ、時空を超える冒険へ！

タキョス　だれだよお前。



FISH ON : 02

配給チケット八連制覇の巻

Welcome to the limousine.

タキョス　っつーことはなんだ、とりあえず“タイムスリップ”が重要な要素になっているアーケードゲームを各自ピックアップしていけばいいってワケか？

ケソ　ハイッ！　ワープなどが出てくるゲームはタイムスリップに入るのでゲスか？

まさ　ワープの類は距離を縮めるのが主眼であって、そこで生じる時間のズレなどは副次的なものさなあ。ゆえに、タイムスリッペルものには入らないんじゃないか。

タキョス　『ダライアス』シリーズとか、いかにもタイムスリップしてそうなストーリーだけどさ、実は史実をなぞってるだけなんだよな。

まさ　惑星ベルサーは実は未来の地球だった、的な展開が、ループものっぺえ雰囲気を醸し出しているものの、あの世界にはタイムスリップは関与しておらぬさなあ。

ケソ　『ゲイングランド』はタイムスリップものなんすかね。一応、戦場は原始時代→中世→現代→未来と移り変わっていくじゃないですか。

タキョス　あれはさまざまな時代の戦闘を仮想体験できるシミュレーター的な設定だろ。その中に人々が閉じこめられた……って話じゃなかったか？

ケソ　なーんでぃなーんでぃ。じゃあ、閉じこめられた人間の中にキャサ夫やウメハラがいたら、問題無く事態は収拾してたかもしれませんな。

まさ　これは実にうろ覚えなんだがね、『スーパーパン』ってタイムトラベルしてなかったかね君。

ケソ　ああ、言われてみれば。田島春の前や、ビッグ便の前で風船粉砕に勤しんでいたような気がしますが。タイムトラベルしていたかどうかまでは覚えていませんね。

タキョス　何となくタイムトラベルは関係ねーような気がするんだけどよ……ちょっと調べてみるわ。

～５年後～

タキョス　スーパーファミコン版のストーリーなら判明したので、貴様らに教えてやる。

『世界中の綺麗な景色を見回ろうと、故郷の日本を旅立った少年。そんな少年の前に突如、ボールの嵐が降りかかった！　パァーン！　と危機一髪、少年は無意識のうちに持ってきていた、ワイヤー砲でピンチを切り抜けていた』。

ケソ　……。

まさ　……。

タキョス　見事なまでにタイムスリップ関係ねえな。

ケソ　その前に、ワイヤー砲は綺麗な景色を見て回るために必要だったんですかね。

まさ　無意識のうちに持ってきたのか、無意識のうちに撃ったのか、このどちらかで少年には精神鑑定が必要になる気もするさなあ。

FISH ON : 03

激爆！　部族補正の夕げ

Like a dream come true.

ケソ　タイムリープものでよくあるのが、ノーサンキューな未来を変えるために過去（現代）にやって来るっていうパターンですよね。

まさ　ムス。ディストピアとなった未来を変えるためにとかな。

タキョス　アーケードゲームは、むやみやたらに時間移動して、行く先々で戦火を巻き起こしていくという実に阿羅漢な連中ばっかりだな。

ケソ　その中でも、一番タイムマシンの無駄遣いをしたのが“過去の偉人を集めてだれが強いか決めよう”なる思い付きを実行した『ワーヒー』シリーズのブラウン博士すよね。

タキョス　もう少しほかのことに使おうとは思わなかったのか？　まぁそこがADKらしさではあるが。

ケソ　『Fate』の聖杯戦争ではシリアスな英雄たちばかりが呼ばれているのに、『ワーヒー』ときたら、パッと見には町内会レベルの英雄も何人か交ざってますからね。

まさ　タイムトラベルもののストーリーは、ホソロとくる展開が多いの



特選タイムスリッペル作品

君も今日からティムトラベレル

アーケードゲームでタイムトラベルものに縁が深い作品を集めてみた。これでおんしらも時間旅行気分を味わうといい。

タイトゥル	あらすじ
タイムパイロット（コナミ）	コナミ時代の岡本吉起氏が携わった名作シュテギ。各時代を転戦しながら襲い来る敵を撃破せい。どっちが正義でどっちが悪かは不明だが、360°スクロールは時代先取りんぐ。
キッドのホレホレ大作戦（ニチブツ）	タイトルにいい意味でのボンクラスメルが漂っているが、要は『平安京エイリアン』インスパイア系。平安京だけでは飽き足らず、現代や未来世界にまで穴を掘りまくる螺旋力に感動。
タイムギャル（タイトー）	アーケードでのタイムトリップものの金字塔。歴史保安警察官・レイカが時を超えて悪さをする大悪党・ルーダを追う。レイカは一時期タイトーのマスコットガールでもあった。
ワールドヒーローズシリーズ（ADK）	歴史上、最も残念なタイムマシンの使用例を提示した人気格闘シリーズ。裏闘劇の際にはシリーズ作品が必ず入るほど、ダップセの間では愛好されている。
バトルフィールド（アルファ電子）	タイムスリップといえばアルファ電子（ADK）、の礎を作った作品。多方向型スクロールアクジインで、『ニンジャコマンドー』のご先祖と思っておけばおおむね問題無い。
恋のホットロック（コナミ）	さらわれたバンドのボーカル「シーナ」を取り戻すため、古代エジプトや古代ローマ、フランス革命時代などを転戦せよ！　でもシーナがさらわれた理由は最後まで判明しない件。
サイキックフォース2012（タイトー）	未来から過去へ送り込まれたサイキッカー、マイトがストーリーの中心。すべての記憶を無くし、ただサイキッカーを狩り続ける彼が出会う、優しい歌声を持つ少女の正体は……。
スターグラディエイター2（カプコン）	主人公・ハヤトとヒロイン・ジューンの間に生まれたエルというキャラクターが登場。どうやって時を超えてきたかは謎だが、この世界ではプラズマがすべてを解決してくれた。
ギルティギアシリーズ（アークシステムワークス）	タイムスリップしてしまう特異体質を持つアクセル=ロウが登場。その言動からギャグキャラかと思われがちだが、自身が因果律干渉体だったりと物語の深部に関わっている。
怒首領蜂大復活（ケイブ）	反乱を起こしたエレメントドーター・ネクスィを止めるため、2008年の日本へと首領蜂軍を送り込む！　しかし例によってその背後に居たのはあの困った大佐！　と思わせつつ……。

も定番さね。もとの時代に戻るとか、未来永劫離れ離れになってしまう最後とかな。

ケソ　『サイキックフォース2012』のマイト少年は、未来から来たときに記憶を失ってしまい、結果としてオカンに手を上げ、悲しい結末を辿りましたからな。

まさ　我いちおしーンのアーケードタイムスリップものは、『疾風魔法大作戦』のキックル&レイクルさね。

タキョス　居たな〜、そんな名前の子ゼルコンビが。あいつらはタイムスリップしてきたのか？

まさ　ワンパク少年キックルは、過去の世界から疾風魔法の世界へとタイムスリップしてきおってな。戦災孤児で、家族と離ればなれになる辛さを知っていたレイクルが、彼を元の世界に戻すため、城に伝わる"時を超える魔法"を手に入れんとす、というのが大まかなストーリーさね。

タキョス　そんな壮大な話があったのか。知らなんだわ。

まさ　当然、事が片付いた後には「俺、レイクルのことは忘れないよ」的なセリフを残して、キックルは元の世界へと戻っていくさね。

ケソ　ひっくうぃっく。こりゃあ泣けるで。

まさ　……と思ったら、時を超える魔法を修得したレイクルの方がキックルを追いかけて時を超え、彼女も新しい家族として迎え入れられました。おわじ。

タキョス　なんだ、ガインとかボーンナムとか、ハチャメチャなストーリーばっかりだと思ってたら、結構いい話もあるんだな。

FISH ON : 04

戦い終わって 〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

タキョス　……っつーワケで、アーケードゲームにまつわるいろいろタイムトラベルものを探ってみたが、デコが全然タイムスリップしていなかったのは意外だな！

まさ　イメージ的にはバンバン時を超えていそうだがね。

ケソ　というかふと思ったんですがね、『ジョジョ』のDIOや『サイキックフォース』のウォン、『ソニックウィングス』シリーズの真尾まおとか、時間停止能力を有している連中も、ある種のタイムトラベラーなんでしょうかね。

タキョス　ちょっぴり未来にしか行けねえが、まあタイムトラベラーの一種といえる気もするな。周囲の人間に言わせれば、"突如そこに出現した"ような能力だし。

まさ　『悪魔城ドラキュラ』のシモンもタイムストップを使うが、あれは自分の能力と懐中時計の能力、どっちなんだろう。

ケソ　懐中時計の能力じゃないスかね。あれを持ってないと時間停止できませんし。

まさ　ゲームだけでなくラノベやアニメ、ゲームでも、タイムスリップ&ループものは、物語のエッセンスとして最適、ということが今回の猛者ではアリアリと分かったさな。

ケソ　困ったときはタイムトラベルっすよ、ガハハ！

まさ　そんな時間旅行ブームの中、12月にファミ通Xbox360編集部から、『シュタインズ・ゲート』に続いて『比翼恋理のだーりん』の公式資料集が出るので、そちらの方もよろしくしてくれるといいだろう。

タキョス　なんか途中からやけに強引に話題を方向転換している気がしたが、結局は宣伝したかったのかよ！どうせならアルカディアのムックの宣伝でもしとけっつの!!

〜続く〜



超時空編集便り

ニューリアル（誤）などに乗じて盛んにサブタイトルを変更してきた猛者通信も、海の王様になって早31回目を数える。この31という数字、所謂Mr.タイガースであった掛布氏の背番号であり、浜さん（社長）、猿渡さん（弊誌総編集長）、俺などにとって非常に記念すべき回となった。残念ながら真弓阪神はCS出場すら逃がし、肝心のジョーも更迭と厳しい秋なわけだが、采配を除けば俺は真弓が大好きなわけである。

猛者っ子通信

[illegible]ップセにやってほしい企画や、やらせたい何ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたプリサードプレスには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

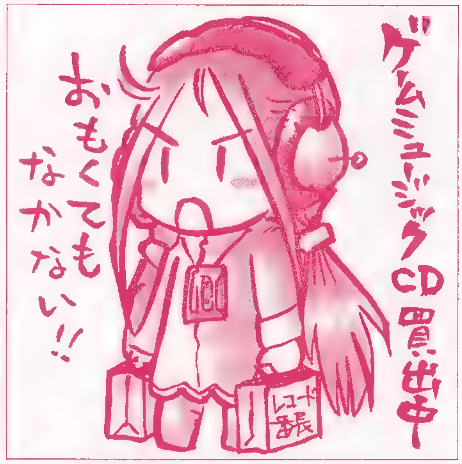
〒102-[illegible]

[illegible] 海の王様 猛者通信 係

◎もしくは電子メールにて

mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調査団 特別編



イラスト：ワンカップP
Text：山口義英
（東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科）

今月の「調査団」は特別企画！　伝説のゲームメーカー「東亜プラン」の元スタッフ上村氏、弓削氏（ともにサウンド＆プログラム担当）のインタビューを2号連続で掲載！　今、明らかになる東亜シューティングのゲームとサウンドの秘密。80'Sゲーマーは注目！

「東亜プラン　シューティングクロニクル」発売記念企画

TOAPLAN Co.,Ltd.

東亜プラン
元 開発スタッフ（サウンドコンポーザー／プログラマー）

上村建也氏 弓削雅稔氏 インタビュー（前編）



『東亜プラン　シューティングクロニクル』のリリースに当たって、同BOXに収録のロングインタビュー取材を敢行！　ここでは、そのダイジェストを掲載する。今回は、ゲーム史の中でも謎が多いとされるメーカー「東亜プラン」設立のいきさつ～黎明期のエピソードから。後のシューティングのフォーマットを作り上げたといっても過言ではない東亜プランの諸作、その出発点をお話いただいた。

PROFILE
弓削雅稔氏（左）
上村建也氏（右）

ついに閉ざされた扉が開かれる

80年代後半にシューティングゲームに夢中だった世代に、強烈な印象を残したメーカーがある。後にシューティングといえばココ！　とまで言われたメーカー。その名も「東亜プラン」。そのシンプルであり素直な面白さを持った、中でも主に縦シューの数々は、当時の時代を代表するシューティングのスタンダードといえるものだった。

現在でも根強い人気が残っているシューティングゲームのジャンルにおいて、1994年に会社が無くなるまでに東亜プランが残した表現・作法・理論は、多くの後発シューティングに受け入れられ、引き継がれている。アーケードゲーム・シューティングゲームが、新しいゲーム性を開拓していた時代に活躍していた東亜プランが、ゲーム全体の進化に寄与した要素は計り知れない。

長らくその残された作品を容易に顧みることは難しかったが、このたび17年の時を経て、そのシューティング作品のサウンドが「東亜プラン シューティングクロニクル」として豪華愛蔵版CD-BOXのリリースが決定したのは先日お伝えした通り。発売日は2011年11月4日（イベント先行10月30日）と、本号の発売日直後の発売となる。

そこで今月と来月では特別編として、当CD-BOX内のデータディスクに収録される開発者インタビューから、2カ月にわたってそのハイライトを掲載する。「東亜プラン」の、知られざる一面に少しでも近づくことで、その作品群、ひいてはサウンドまで興味をかき立ててもらえば幸いである。

伝説のスタッフがやってきた！

■9月某日夜、エンターブレイン本社にて……。

――本日は御足労いただきありがとうございます。今回のCD-BOXをきっかけに「東亜プラン」というみんなの思い出の中の存在が、当時以上に人々の中で魅力のある大きな存在になることを祈って、CD-BOXの制作を進めております。このインタビューで、東亜プランという会社や作品そしてゲーム音楽について、今までに無い素敵なお話が聞ければと考えておりますので、どうかよろしくお願いします。

上村建也氏（以下 上村）　どうぞよろしくお願いします。

弓削雅稔氏（以下 弓削）　お手柔らかにお願いします（笑）。

――それでは御二方それぞれがかかわった、当時の印象深い作品から聞いていこうと思います。思い出の作品や、東亜プラン時代の代表作はこれだ……というものを教えてください。

弓削　一つひとつ皆に、思い入れがあるものですけど、最初の『タイガーヘリ』をロケテストに出したとき、インカムテストの最中に、どのくらい売上げが入っているか調べに行ったら、結構入ってたんです。それまであまり「売れた！」……っていう経験が無かったので、舞い上がるほどうれしく、スキップするように帰ったという思い出があります。

上村　「ミドリ」のとき？

弓削　「ミドリ」のときですね。目黒駅前の「ミドリ会館」というお店です。その後そのままロケテストを続けていたら、ある日ジョイスティックが折れていまして……。当時、結構自機のスピードが遅かったので力が入ったんでしょうけど「折れるまでやるか!」と（笑）。

―弓削さんにとっては最初の作品ということもあって、それだけ印象に残っていると。上村さんはいかがでしょう？

上村　そうですね。『タイガーヘリ』、『飛翔鮫』、『究極

タイガー』の流れのときは、作る方も割と楽しかったですね。だけど個人的には『ヘルファイヤー』が非常に難産だったので、それでしょうか。横シューなんかやったことも無かったし、キライだったし、それを「『グラディウス』(コナミ,1985)のようなものを作れ」と言われました。ああでもない、こうでもないと作ってた、非常に苦労した思いがあるので、印象深いといえばそうなっちゃうのかな？

東亜プラン誕生秘話

――次に、やはり詳しい経緯が知られていない、東亜プランが出来るまでのお話を伺いたいと思います。オルカという会社が前身で、そのスタッフが東亜プランのスタッフになったと聞いています。オルカが社名を頻繁に変えていたという話と東亜プランになる流れにはつながりがあるのでしょうか？

上村　社名は変えていましたね。

弓削　オルカ時代はよく変えていましたね。ただそれと、東亜プランのつながりは無いです。オルカを引き継いで、東亜プランになったということではありません。東亜プランというのはもともとあった会社なので。最初は東亜企画でしたか。

――オルカから東亜プランの境目はどこにあると考えればいいのでしょう？

上村　一番最後は（社名が）クラックスのとき。『ジャイロダイン』(タイトー,1984)がたぶん最後。

――そこまではオルカが姿形を変えて……『バスター』(セサミジャパン,1983)とかを作っていたという解釈でいいのでしょうか？

上村　『バスター』はセサミジャパン名義ですけど、実際はオルカですね。オルカのあった場所に出来た会社なので（笑）。

――そうなると上村さんがかかわっていた『リパルス』(KYUGO,1985)などはどこの開発なのでしょうか？

上村　『リパルス』はクラックス制作なんですけれど、作っている途中に完全に会社が消滅してしまって、消滅した後に残った面子でとりあえず作り上げた……あれ？　売ってるんだから、消滅してなかったのかな？　でも、会社的にはそのときには崩壊していました。

――まさに『リパルス』がクラックスから東亜プランへの境目にあると……。

上村　『リパルス』を作っているときに、もう東亜プランは出来ていたんですね。太田さん、野沢さん、高野さんの三人を元オルカの清本さんが東亜プランに引き抜いて、その時点でもう弓削さんや私も行くことは決まっていたんだっけ？

弓削　自分はもう全然別の会社に居ましたが、声が掛かったので、自分も東亜プランでやりたいと移りました。

上村　最初は三人で東亜プランが始まって、私の方にも声が掛かっていたんですけれど『リパルス』が残っていたので、作り上げるまで待ってくれと言ってました。『リパルス』が終わるころ『パフォーマン』(データイースト,1985)の曲だけでも……という話をもらっていたんですが、自分でデータ化するほどの時間も取れなくて、弓削さんにデータ化してもらったのが最初の仕事ですね。その後『リパルス』が終わってから、僕と後に『ホラーストーリー』(東亜プラン,1989)の絵を描く川口さんが一緒に入社したんです。そのときにすでに弓削さんは東亜プランに入っていて、『パフォーマン』が完成した辺りで初期の面子がそろったわけです。

弓削　そう、それでそのとき上村さんがバイクで事故ったじゃない？　それで『パフォーマン』の曲の引き継ぎを自分がやったよ。曲の続きを作った覚えがあるもの（笑）。

上村　そうだっけ？　あぁ、そうかそうか……そうだったかもしれない（笑）。

――そういえば、東亜プランのデビュー作は昔のゲーメストの東亜プラン特集でも『タイガーヘリ』ということになっていて、『パフォーマン』は作品リストから抜けていますよね？

上村　あれは東亜プラン名義にしてはいけないと、データイーストがずっと許してくれなかったので。契約の問題なのです。

――『パフォーマン』が完成して『タイガーヘリ』の開発スタートのころに、東亜プランの初期メンバーがそろったということなのですね。

上村　でもシューティング開発向けの面子を集めたという意識は無かったですね。（次号に続く）

「東亜プランシューティングクロニクル」収録曲一覧

東亜プランの作品はシューティングだけでなく、多数のジャンルにわたっている。今回収録される作品は、スタンダードなシューティングゲームといえる14作品。いずれも撃って避ける熱さを持った、名作ぞろいなのである。

稼働年	タイトル
1985	タイガーヘリ
1986	スラップファイト
1987	飛翔鮫
1987	究極タイガー
1988	TATSUJIN
1989	ヘルファイヤー
1989	大旋風
1989	ゼロウィング
1989	鮫！鮫！鮫！
1991	ヴィマナ
1992	達人王
1992	ドギューン!!
1993	V・V
1993	バツグン

INFORMATION

東亜プランの歴史がここに！「東亜プラン　シューティングクロニクル」

上記表の14タイトルのサウンドを収録した音楽CD5枚＋東亜プラン主要ゲームの貴重な資料（当時の仕様や設定資料など600Pを超える画像集！）や本インタビュー完全版（全13P）などを収めたデータCD1枚で構成。サウンドは全楽曲基板より新規収録している。2011年11月4日発売（10月30日、高田馬場ミカドとM3で先行発売）。エンタープレインの通販サイト、エビテン[ebten]でも購入できるぞ（詳しい情報は76ページに掲載）。



価格／10，500円（税込）仕様／音楽CD5枚＋データディスク1枚（計6枚組）

新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日		価格	収録曲	発売元
iTunes	配信中	ダライアスツイン オリジナルサウンドトラック	各曲150円／全曲一括購入1,200円（税込）	全17曲	ZUNTATA (http://zuntata.jp/)
CD	発売中	タイトー レトロゲームミュージック コレクション3 オールターゲットクラスタ	3,360円（税込）	（CD2枚組）	ティームエンタテインメント
CD	2011年10月31日	DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt-	初回限定盤　3,990円（税込） 通常盤　3,150円（税込）	全9曲	エンターブレイン ※エビテン[ebten]専売 (http://ebten.jp/)
CD	2011年11月17日	鉄拳タッグトーナメント2　オリジナルサウンドトラック	2,940円（税込）	（CD2枚組）	スーパースィープ
CD	2011年12月28日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション4 ライディングヒーロークラスタ	3,360円（税込）	（CD2枚組）	ティームエンタテインメント
CD	2011年末	ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ 並木学WORKS　Vol.2～サンダードラゴン2～	予価2,100円（税込）	（CD1枚）	スーパースィープ
CD	2012年初頭	ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 『メタルブラック＆ガンフロンティア』PERFECT BOX	予価8,400円（税込）	（CD／DVDほか）	スーパースィープ

インタビュー後編予告：　東亜プランという会社が設立した後、数々のヒット作が生まれ伝説が始まっていく。次回はそれらの作品に大きく関りながらゲームサウンドも手掛けていた、上村・弓削両氏の制作姿勢や、その考え方にも迫っていきたい。「東亜プラン　シューティングクロニクル」収録の各楽曲の秘話が登場。期待してほしい！

熱闘編、いよいよ黒幕の正体が明らかに……？

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 熱闘編!!





[ろっぱー]
えっくす68000版。特にアーケードからのシューティングゲーム移植などで注目された往年の名パソコン。昔のパソコン事情などよく分からなくても「ろっぱー版グラ○ィウスの音源って最高だよね」とか言うと通っぽく聞こえる魔法の言葉。



[でこさんのロンダート]
体操出身のフランス人格闘家（?）が得意とする必殺技。格闘舞台でもほかに類を見ない、まさかの➡ためという謎の技を持つ。スライディングからやや起き上がりに狙ってみるといいだろう!

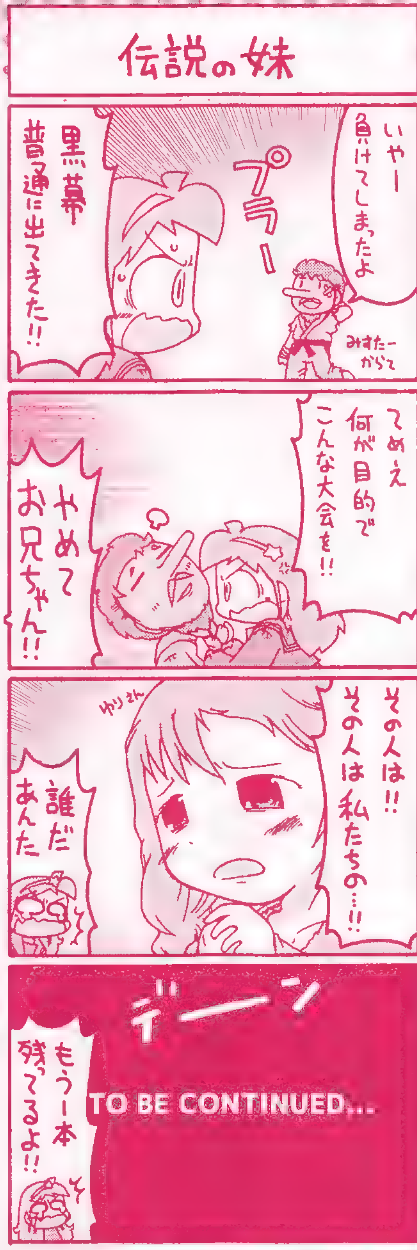
IKaPlofile
ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

過去を知る人



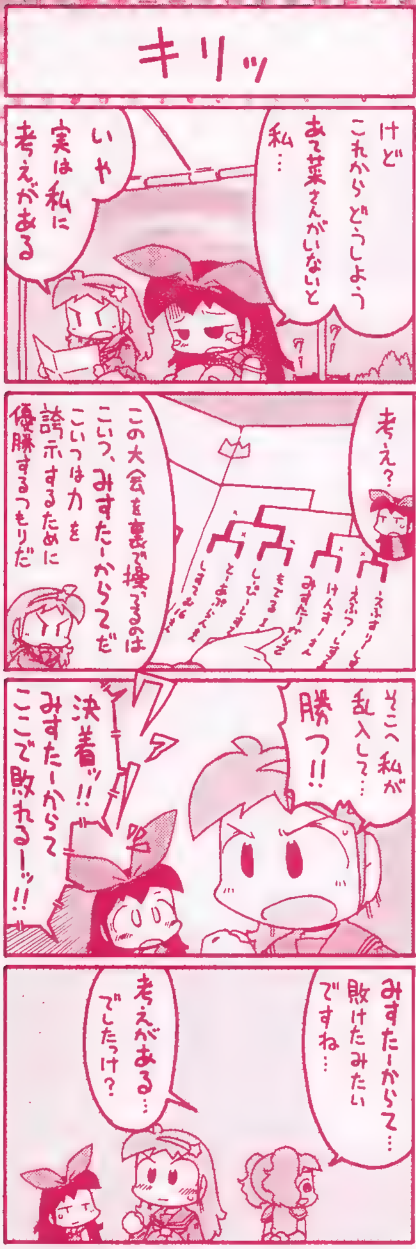
[強かったねおぢおさん]
ねおぢおさんの過去にいったい何が。絶賛発売中の単行本一巻にも過去の伏線が……!?

伝説の妹



[やめてお兄ちゃん]
「えすえぬ家」のゆりさんによる名文句。「～相手のライフはとっくにゼロよ」とはちょっと違う。

キリッ



[トーナメント表]
よく見るとすごい燃える! しすてむ16さんVSとーあさんの縦ヨコSTG対決とかえふつー VSえふすりーの姉妹対決とか!

……単行本一巻もよろしくです!

えすえぬNEWS 「えすえぬ家」新キャラ応援企画進行中!!

今月も単行本一巻の応募はがきから投稿できる、新キャラクター応援企画を中心にお送りします!! 御影さんからはなぜか触っただけで即死寸前な気がする必殺技、「ぎがすまっしゃー」を持つぎがすさん! 温かいコメントも有り難うございます!! 東京都の小向さんからはいろはさん。めちゃめちゃキュートな気がするけど、果たして無事に読者の目に触れる機会はあるのか!? そして愛知県の吉村さんからはみんな待ってる(?)ねしかさん! 最新システムを搭載した多重人格キャラとして、ねおぢおさんのライバルになること間違い無しかも! これからもご応募、お待ちしております!!


(愛知県／御影道行さん)


(東京都／小向さん)


(愛知県／吉村さん)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ついに連載開始!!　ハートフル恋姫コメディまんが

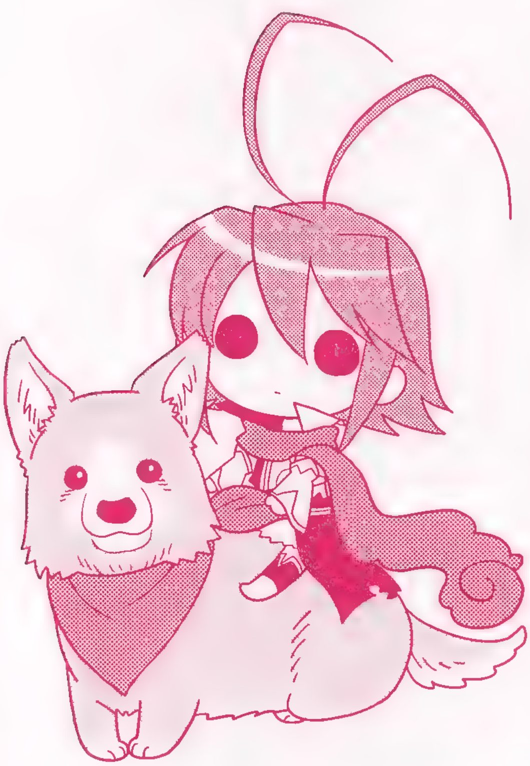
恋姫☆ようちえん

愛犬 せきとの
背にまたがりて想う
空腹と主君（せんせい）



【園長】
その名は貂蝉。漢女と書いて「おとめ」と読む、生粋のおネェ系先生。どうでもいいが挑戦的な名前である。
【三国志の貂蝉】
計略により呂布をたぶらかし、暴君董卓との仲を裂いた魔性の美女。計略が成ったのち自害する。

【かゆーちゃん】
影が薄いことでは定評のある華雄。猛将であるはずなのだが真名すらも謎とされるかわいそうな子。
【三国志の華雄】
汜水関の戦いで反董卓連合軍の武将を散々討ち取るが、関羽によりわずか一合で斬り伏せられる。





幸宮チノ　Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。最近、まさかのオタ結婚を果たす。代表作「ドラゴンクエスト天空物語」、「おた婚」ほか多数。

「恋☆ちえん」、応援よろしくお願いします!



[璃々先生]
恋姫幼稚園を代表する先生の一人。……というかこの幼稚園、先生二人しか居ないのかよという気はした。

[呉ぐみ]
恋姫幼稚園における三大組(クラス)のひとつ。魏ぐみ、呉ぐみとは日々覇権を争い競い合っているらしい。

[祭ちゃん]
黄蓋ちゃん。弓の名手であり性格も良く、周囲からとても慕われているらしい。呉ぐみの班長的存在。

月刊 恋姫新聞

本誌でWebで「恋☆ちえん」を見よ!

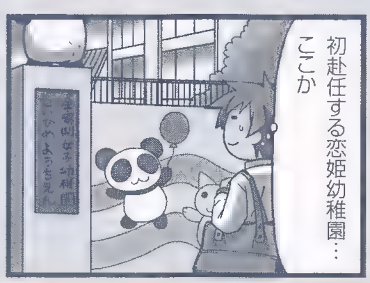
読者の皆さん、お待たせしました!! いよいよ連載開始となった本格派恋姫系ギャグまんが、「恋姫☆ようちえん」。この作品はなんとアルカディア本誌だけでなく、アルカディア公式ブログ、アルカディアブログでも読めるのだ。しかも、ブログでは描き下し、しかもカラーで大公開!

本誌とブログ、両方をチェックすれば、ただでさえ面白すぎるまんがが相乗効果ですごいことになってしまうかも!? 連載とともに広がり続ける「恋☆ちえん」ワールドを、とくとその目で確かめてほしい……!!

いきなりの「おろしてくれたら」発言! これはまさか幼稚園らしくもない修羅場展開の予感。風雲が急を継ぐ!



これはまさか今月号では描かれていない、赴任前のエピソード! この後彼の身にふりかかる悲劇に涙せよ。



ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 11



EVENT

11月はQMA8が熱い!! プレゼントキャンペーン開催

http://www.konami.jp/qma/

大人気稼働中の「クイズマジックアカデミー8」では11月中旬より、プレーすると抽選で「ちびキャラピンバッジ」、「歴代エントリーカード／e-AMUSEMENT PASSデザインステッカー」がもらえる「ちびキャラ全員集合！プレゼントキャンペーン！！」が実施されるぞ。ファンとしてはプレイをしてさらにグッズがもらえるというかなり嬉しいキャンペーンとなっている。キャンペーンに関する情報は公式サイトにて要チェックだ！



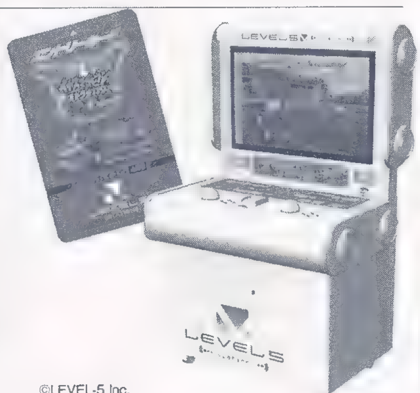
歴代エントリーカード／e-AMUSEMENT PASSデザインステッカーを3名様にプレゼント!! ※ステッカーの絵柄は選べません。 PRESENT

NEWS

あの「イナズマイレブン」がアーケードゲームに!?

http://www.level5.co.jp/

自社開発の筐体「レベルファイブステーション」を量販店等に設置することも発表となった。「レベルファイブ ステーション」は汎用筐体として、今後レベルファイブのさまざまな家庭用ゲームソフトをカスタマイズ、載せ替えて展開していく。そんな「レベルファイブ ステーション」における第一弾タイトルとして「レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム」が近日運用開始されることが決定した。画像は筐体とゲームに使用するカードだ。



NEWS

ゲーセンについて熱く語るイベント！

http://www.loft-prj.co.jp/naked/

2011年11月29日、ネイキッドロフトにて「東京新宿ゲームショー～げーせんないと～」というゲームセンターをテーマにしたトークイベントが開催される。出演者は、江崎ころすけ（げーせん著者）、すがやみつる（ゲームセンターあらし著者）、フジタ（ファミコン文化人）、笠原照雄（大久保・アルファステーション店長）など（敬称略）。ゲーセンの知られざる裏話などが聞けるかも？　興味が湧いたら参加してみよう！

■東京新宿ゲームショー～げーせんないと～
■11月29日（火）19:30開始　■前売券1,500円、当日券￥1,800円
■前売り券はこちらから　http://www.loft-prj.co.jp/naked/reservation/

プレゼントのお知らせ PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

GOODS

「ノエル=ヴァーミリオン」初のフィギュア化！

http://hobbyjapan.co.jp/ltd_items/hj20111001/

大人気対戦格闘ゲーム「蒼の継承者 ノエル=ヴァーミリオン」が登場。なんと初の1/8フィギュア化ということなのでファンは必ずゲットしよう！

クイーンズゲイト　蒼の継承者 ノエル=ヴァーミリオン
●受注期間／2011年9月24日～2011年11月10日まで
●価格／7,980円（税込）+送手数料別
●月刊ホビージャパン2011年11月号&12月号 誌上通販アイテム
●発送／2012年3月～4月発送予定
●仕様／彩色済みPVCモデル
●原型製作／ひろし（桜前線）
●発売元／ホビージャパン
※お申し込みには月刊ホビージャパン2011年11月号もしくは12月号に付属する応募用紙と購入券が必要です。



クイーンズゲイト　蒼の継承者 ノエル=ヴァーミリオンを1名様にプレゼント!! PRESENT

GOODS

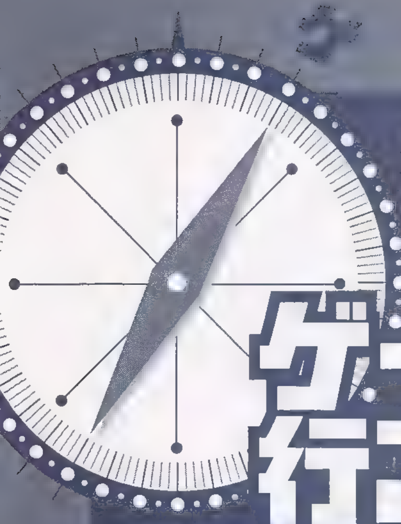
「花咲くいろは」プライズに登場!!

http://www.taito.co.jp/prize/characters/hanasaku_iroha.html

大人気アニメ「花咲くいろは」がタイトーよりプライズとなって登場。9月はロングピロー、10月はアラームクロック、11月にはタペストリースピーカー、12月にはジャンボクッションでのプライズ化を予定している。お気に入りのヒロインのアラームクロックをゲットしよう！



花咲くいろは　アラームクロックを各1名様にプレゼント!! PRESENT



ゲームセンターの今を知る
情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！



気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる！ 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアのネットワークを駆使したひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ！

てあたりしだいゲームリスト

●11月稼動予定タイトル		
WCCF IC 2010-2011	セガ	スポーツゲーム
太鼓の達人	バンダイナムコゲームス	バラエティお祭りゲーム
REFLEC BEAT limelight	コナミ	音楽ゲーム
●12月稼動予定タイトル		
雷電Ⅳ for NESiCA×Live	モス	シューティングゲーム
湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE4	バンダイナムコゲームス	ドライブレーシング
Super Street Fighter Ⅳ Arcade Edition Ver.2012	カプコン	対戦格闘
●今冬稼動予定タイトル		
Steel Chronicle	コナミ	ビデオゲーム
●2012年稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
カードで連結！電車でGO！	タイトー	シュミレーション
OPERATION G.H.O.S.T	セガ	ガンシューティング
激投伝説 ブロッキング	タイトー	激投アクション
●稼働日未定タイトル		
デモンブライド アディショナルゲイン	エクサム	対戦格闘
マジカルミュージック	タイトー	体感リズムゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～ (8月20日～9月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	242.6pt
2	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	194.5pt
3	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-<アクアプラス／エクサム>	179.6pt
4	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	175.1pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	143.3pt
6	鉄拳TAG TOURNAMENT 2<バンダイナムコゲームス>	109pt
7	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	105.2pt
8	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	94.7pt
9	GUILTY GEAR XXAC<アークシステムワークス>	89.3pt
10	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	81.9pt

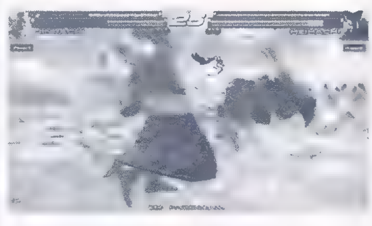
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆Rev3<バンダイナムコゲームス>	288.4pt
2	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	244.1pt
3	麻雀格闘倶楽部<KONAMI>	237.2pt
4	LORD of VERMILION Re:2<スクウェア・エニックス>	202.5pt
5	WCCF IC 2009-2010<セガ>	168.9pt
6	beatmania IIDX 19 Lincle<セガ>	165.1pt
7	戦国大戦-1560 尾張の風雲児<セガ>	150pt
8	初音ミク -Project DIVA-<セガ>	103.5pt
9	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	95.7pt
10	DRUIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX<タイトー>	82.9pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

鉄拳TAG TOURNAMENT 2

一大ブームを巻き起こした「鉄拳タッグトーナメント」から12年。新たな時代を作るべく、ついに復活!!



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

WINNER

GO1



WINNER

コナン



闘劇2011 -SUPER BATTLE OPERA-
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇アナライズ

東京ゲームショウ併催イベントとして、幕張メッセで開催されて2年目。対戦格闘ゲームの祭典「闘劇2011」は、今年も数々の感動のドラマを生み、フィナーレを迎えた。今号と次号で今年の四つの闘いを振り返ってみる。日本、そして世界から集った格闘ゲームの猛者たちによる闘いを分析していこう。

Grand Master Challenge

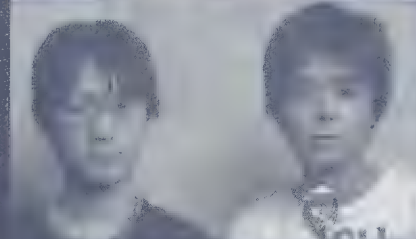
WINNER

TR部隊 TEAM OSD
（オカフェイ／せき／シューティングD）



WINNER

オーネンズ
（かずのこ／おじさん）





当日予選でのプロゲーマーの電撃参戦を始め、日本勢の躍進など見どころが満載だった決勝大会。まずはトーナメントを勝ち上がったチームの闘いを分析しながら、名場面を振り返ってみよう。

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 激闘レビュー

対戦方式　2on2(早稲田式)

現行Ver.の最強を決める闘いはユン&ヤン使いが制す!

本選トーナメント　誌上プレイバック

プロゲーマーも多数参戦 予備予選〜ベスト8

当日予備予選には、海外勢も含めて数多くの選手が集まった。この激戦を通過したのは特別協賛枠から勝ち上がったプロゲーマー「ウメハラ」と「伊予」の【アカバネー軍】、予選で何度も涙を飲んだ「志郎」「瞬獄ノイローゼ」の【渋谷守護神】だ。

2回戦でプロゲーマーチーム【TOPANGA】(「マゴMCZ」、「TOKIDO MCZ」)が、「KOK」と「バンババン」の【楽して勝ちたい】チームに敗れると会場にどよめきが走った。3回戦でプロゲーマー対決「ウメハラ」vs「EG.ももち」が起きたが、この勝負には「ウメハラ」が勝利してベスト4へと勝ち進んだ。また、最近の大会で連覇を続けていた優勝候補「ふ〜ど」と「板橋ザンギエフ」の【高モチベ】は、【真・アーマゲドン】に敗れて2回戦敗退となった。



EVO、ゴッズガーデンという大舞台で優勝し、闘劇の制覇も期待された「ふ〜ど」。しかし、まさかの序盤で敗退。

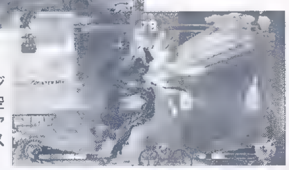
だれもが認める実力者がそろった! 準決勝〜決勝戦

ベスト4注目の試合は「ウメハラ」(【アカバネー軍】)vs「ネモ」(【スターマウンテン】)。最終ラウンドを迎えた時点でお互いにゲージはMAXだった。「ウメハラ」としては幻影陣を決めると勝利に近づくことになるが、バックステップ狩りで出した弱絶招歩法がガードされそうだったため(結果的にはヒットしていた)、EXセービングでフォローしてゲージを使ってしまい、幻影陣を狙えなくなる。逆に「ネモ」は、EXセービングを絡めた連続技を2回決めて体力を奪い勝利した。

決勝は【スターマウンテン】と【オーネンズ】の闘い。先鋒は「ネモ」と「かずのこ」。「かずのこ」は開幕早々に前方転身を決める強気な攻めを見せると、雷撃蹴を二翔脚で落とす冷静さも見せる。試合は最終ラウンドで「ネモ」の跳び込みを揚炮で迎撃したことが決め手となり、大事な先鋒戦を「かずのこ」が制する。大将戦では「おじさん」が完璧なC.ヴァイパー対策を見せ付け、これまで無敗で勝ち上がってきた「キャベツ」を寄せ付けずに勝利。【オーネンズ】「かずのこ」「おじさん」のペアが優勝した。



最後は弱穿弓腿で削り狙い。二翔脚につぶされないように慎重に遅らせて出したものが、ユンのジャンプにヒットした。



「おじさん」は垂直ジャンプを駆使して空中戦を制し、C.ヴァイパーに攻め込むスキを与えなかった。

『スパⅣ AE』ベスト4

真・アーマゲドン：マイケルたん／はちがしらさん
アカバネー軍：ウメハラ／伊予
オーネンズ：かずのこ／おじさん
スターマウンテン：ネモ／キャベツ
WINNER!

ベスト4進出のチーム　闘いの記録

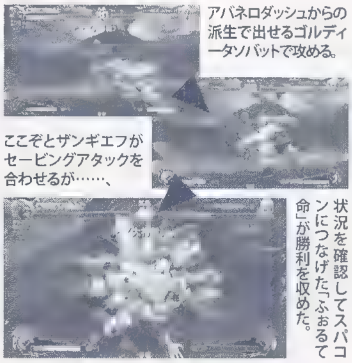
チーム名		一回戦			二回戦			三回戦	
オーネンズ(かずのこ／おじさん)	○	かずのこ　VS　小孩(ユン)	×	○	かずのこ　VS　a.k.a.jojo (ベガ)	×	×	おじさん　VS　FU★K YUN (ユン)	○
	○	おじさん　VS　大口(フェイロン)	×	○	おじさん　VS　Y24 (春麗)	×	○	かずのこ　VS　☆シン☆(ジュリ)	×
		—			—		○	かずのこ　VS　FU★K YUN (ユン)	×
スターマウンテン(ネモ／キャベツ)	○	キャベツ　VS　ツナ(ジュリ)	×	×	ネモ　VS　RIVER (ヴァイパー)	×	○	ネモ　VS　KOK (フェイロン)	×
	×	ネモ　VS　ラリケン(サガット)	○	○	キャベツ　VS　蒔(アベル)	×	○	キャベツ　VS　バンババン(ユン)	×
	○	キャベツ　VS　ラリケン(サガット)	×	○	キャベツ　VS　RIVER (ヴァイパー)	×		—	
真・アーマゲドン(マイケルたん／はちがしらさん)	×	はちがしらさん　VS　許永寛(ヤン)	○	○	はちがしらさん　VS　ふ〜ど(フェイロン)	×	○	はちがしらさん　VS　たわし(バルログ)	×
	○	マイケルたん　VS　何浩華(本田)	×	○	マイケルたん　VS　板橋ザンギエフ(ザンギエフ)	×	○	マイケルたん　VS　dath (C.ヴァイパー)	×
	○	マイケルたん　VS　許永寛(ヤン)	×		—			—	
アカバネー軍(ウメハラ／伊予)	○	ウメハラ　VS　のりやす(ダルシム)	×	○	伊予　VS　NOX2 (ガイ)	×	○	伊予　VS　ボンちゃん(サガット)	×
	○	伊予　VS　アミユ(元)	×	○	ウメハラ　VS　GANNOON (さくら)	×	○	ウメハラ　VS　EG.ももち(ユン)	×
		—			—			—	

『スパⅣ AE』頂上決戦 注目の「瞬間」！

試合中に飛び出した決勝大会ならではの至高の「テクニック」と、ドラマを生み出した「勝負の分かれ目」をチェック！

テクニック　1回戦　板橋ザンギエフ（ザンギエフ） VS ふぉるて命（エル・フォルテ）

試合中、「ふぉるて命」はゴルディータソバットを多用する。この技はガード時のスキが無いので、ヒット＆アウェイで立ち回っていた。そして迎えた最終ラウンド、「板橋ザンギエフ」は読み切ったとばかりにゴルディータソバットにセービングアタックを合わせる。しかしそれを確認した「ふぉるて命」は、スーパキャンセルでエル・フォルテダイナマイトを決めた。



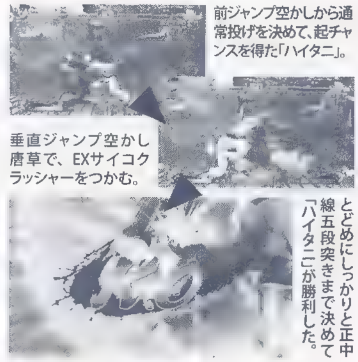
アバネロダッシュからの派生で出せるゴルディータソバットで攻める。

ここぞとザンギエフがセービングアタックを合わせるが……、

状況を確認してスパコンにつなげた「ふぉるて命」が勝利を収めた。

テクニック　1回戦　瞬獄ノイローゼ（ベガ） VS ハイタニ（まこと）

お互いに残り体力が少なくなってきた最終ラウンド。「ハイタニ」は通常投げを決めて起き攻めのチャンスを得る。ここで選択した起き攻めは、➡＋中Ⓟでフレーム消費してからの垂直ジャンプ空かし唐草（吊るし喉輪・唐草）だった。するとこの唐草がEXサイコクラッシャーの出始めをつかみ、追撃で正中線五段突きを決めた「ハイタニ」がギリギリの闘いを制して勝利した。



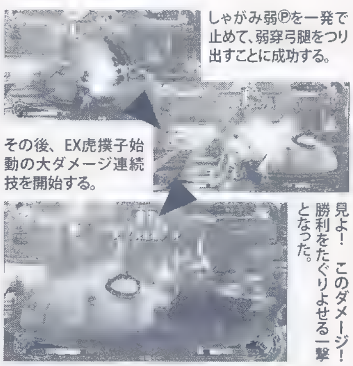
前ジャンプ空かしから通常投げを決めて、起チャンスを得た「ハイタニ」。

垂直ジャンプ空かし唐草で、EXサイコクラッシャーをつかむ。

とどめにしっかりと正中線五段突きまで決めて「ハイタニ」が勝利した。

勝負の分かれ目　1回戦　EG.ももち（ユン） VS あくあ（ヤン）

ユンvsヤンの闘いは、お互いに無敵技のぶっ放しを駆使することが多い。「EG.ももち」は1ラウンド目と3ラウンド目にヤンの穿弓腿をガードしているが、その両方で高威力連続技のEX虎撲子→弱鉄山靠→強絶招歩法を決めて大ダメージを与え、それぞれのラウンドで勝利を収めている。チャンス時に大ダメージを与えられたことが、勝利につながった試合だといえよう。



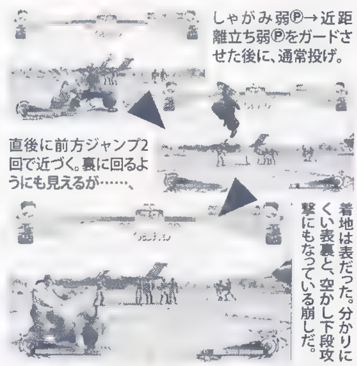
しゃがみ弱Ⓟを一発で止めて、弱穿弓腿をつり出すことに成功する。

その後、EX虎撲子始動の大ダメージ連続技を開始する。

見よ！　このダメージ！　勝利をたぐりよせる一撃となった。

テクニック　準決勝　かずのこ（ユン） VS はちがしらさん（ユン）

「かずのこ」が前方投げを決めた後に見せた面白い起き攻め。投げ後にレバーを前ジャンプ方向に入れっぱなしにして2回ジャンプすると、ジャンプ後の着地方向が分かりにくい表着地となっていた。この着地から空かししゃがみ弱Ⓚをヒットさせて連続技を決めた。実は1回戦の「曾卓君」（小孩）戦でも同じ起き攻めをしており、このときは画面端だったため、ジャンプ後に裏着地となっている。



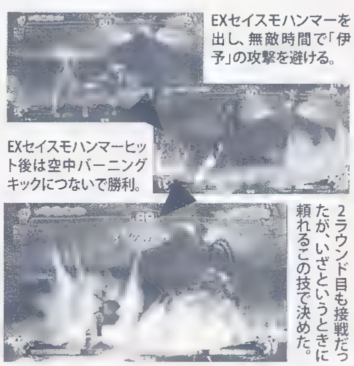
しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟをガードさせた後に、通常投げ。

直後に前方ジャンプ2回で近づく。裏に回るようにも見えるが……、

着地は表だった。分かりにくい表裏と、空かし下段攻撃にもなっている崩しだ。

勝負の分かれ目　準決勝　キャベツ（C.ヴァイパー） VS 伊予（いぶき）

1ラウンド目の終盤、お互いに残り体力が少ないときに、近距離でお見合い状態となる。先に「伊予」が動き、➡＋弱Ⓚで触れに行くが、これがEXセイスモハンマーにつぶされて「キャベツ」が大事なラウンドを先取。続く2ラウンド目も接戦となるが、「伊予」の➡＋中Ⓚをガード後に「キャベツ」が最速でEXセイスモハンマーを出すとこれがヒットして勝利した。



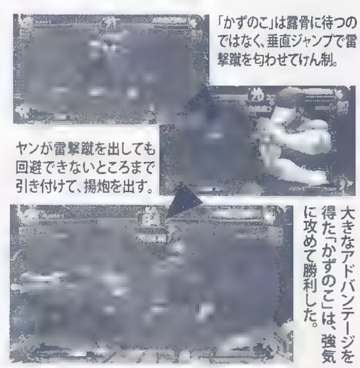
EXセイスモハンマーを出し、無敵時間で「伊予」の攻撃を避ける。

EXセイスモハンマーヒット後は空中バーニングキックにつないで勝利。

2ラウンド目も接戦だったが、いざというときに頼れるこの技で決めた。

勝負の分かれ目　決勝戦　かずのこ（ユン） VS ネモ（ヤン）

お互いに攻め気の強い勝負展開となった最終ラウンド。不意に「ネモ」の攻め気を読んだのか、冷静に待ち構えた「かずのこ」は、「ネモ」の跳び込みに対して渾身の対空揚炮を決める。これで「ネモ」は残り体力がわずかになってしまい一撃もくらえなくなる。この状況を利用して「かずのこ」は、強気のダッシュからしゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚをヒットさせて勝利した。



「かずのこ」は露骨に待つのではなく、垂直ジャンプで雷撃蹴を匂わせてけん制。

ヤンが雷撃蹴を出しても回避できないところまで引き付けて、揚炮を出す。

大きなアドバンテージを得た「かずのこ」は、強気に攻めて勝利した。

出場チーム　使用キャラクター分析

一番人気のユンは、日本と海外を問わずに使用率が高かった。ベスト4のうち3チームにユンが含まれており、優勝争いにも食い込んでいる。

2位グループの3キャラは好成績を残せずに敗退。ユンキラーとして期待されていたサガットは、ほとんどがユンと当たらずに敗れてしまった。

意外なところでは4位にE.本田が入っている。日本選手では通過者が居なかったが、海外チームに3名も使い手が居たのだ。全体では強キャラクターほど使用率が高く、下位キャラクターほど使用率は低くなる傾向だ。大会はレアキャラクター職人が活躍することがめずらしくはないが、今回は強キャラクターのポテンシャルを引き出したプレイヤーが勝ち上がっていった。



伸るか反るか的な活躍が期待されたまことは、2回戦までに消えてしまう不発に終わった。



ヤンも強さと人気ともに申し分無い。優勝と準優勝チームに居て、最終成績ならユンより上。

本戦トーナメント出場者の使用キャラ

1位	ユン	10人
2位	サガット、フェイロン、まこと	6人
3位	ベガ、ヤン	4人
4位	E.本田、ダルシム、C.ヴァイパー、いぶき	3人
5位	ケン、春麗、フォルテ、ジュリ	2人
6位	リュウ、ブランカ、ザンギエフ、バルログ、ルーファス、アベル、豪鬼、キャミィ、さくら、元、T.ホーク、ガイ、コーディー	1人

優勝チーム&準優勝チームインタビュー

優勝　オーネンズ
（かずのこ／おじさん）



――大会前から優勝候補として挙げられ、そして見事に優勝を果たしました！　今の率直な気持ちを聞かせてください。

かずのこ　最高です！

おじさん　最高ですし、そんなに簡単に優勝できるとは思ってなかったので超うれしいです。

――決勝戦はどうでしたか？

かずのこ　いつも対戦している相手だったので、普段やってこないことをやってきたときの闘い方など、いろいろなことを考えてました。実際に試合をしてみてから、自分の考えていたスタイルで闘おうと思ってました。後は、準決勝戦で「ネモ」さんが「ウメハラ」さん（「かずのこ」と同じユンを使う）と試合したのが見られたので、後の試合はやりやすかったですね。

おじさん　C.ヴァイパーは対戦経験が少なくて、こうすれば勝てるだろうというものが無かったので、何も考えないでやりたいことをやりました。

――当日にトーナメントの組み合わせを見たときはどう思いましたか？

かずのこ　1回戦がかなり有名な「曾卓君」（小孩）さんと「蘇浩钧」（大口）さんで、対戦前には不安みたいなものがあったのですが、実際に闘って試合に勝てたことで、気持ち的に乗れたかなと思います。

おじさん　1回戦が一番重要なので一番不安でしたね。やったことが無い相手ですし、強いという噂だけ聞いていたので。

――今日の勝因は何でしょうか？

かずのこ　お互いに自分達の強さを信頼していたので、チームメイトが負けてしまったときでも、「おじさん」が負けるなら仕方ないと思えるので、相方が負けたときのショックが少なかったですね。

おじさん　特に何も考えずに挑んだのですが、最近は頑張って新宿のゲームセンターに行ったり、家庭用を触るなどいつも以上に努力していたからですかね。

準優勝　スターマウンテン
（ネモ／キャベツ）



――大会が終わりました。今の率直な気持ちをお願いします。

ネモ　悔しいです。今年は仕事が忙しくなりそうで、闘劇に出られるか分からなかったのに、組んでくれた「キャベツ」には本当に感謝しています。優勝できなかったのは悔しいけど、結果もきちんと残せたので闘劇は楽しかったです。

キャベツ　決勝戦で負けちゃったのは悔しいの一言に尽きるんですけど、ここまで「ネモ」と一緒にやってきて最後まで残れたのは満足感がありますね。「ネモ」が優勝できなかったのは悔しいです。

――当日にトーナメントの組み合わせを見たときはどう思いましたか？

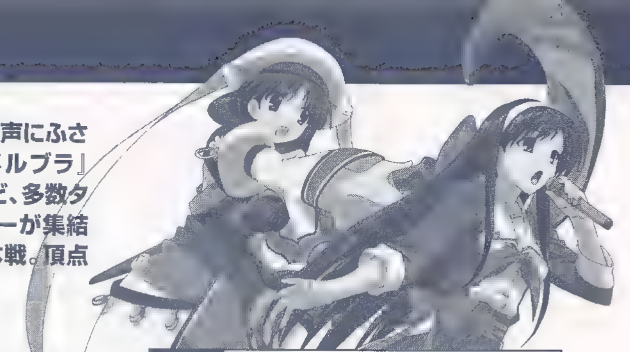
ネモ　「マゴ　MCZ」と「TOKIDO　MCZ」は去年のチームメイトだし、仲もいいので3回戦で当たるのは嫌だなと思いました。

キャベツ　おれはちょっと負けるかもしれないなと思ったけど、「ネモ」の仕上がりがかなりやばいくらいに良かったので、万が一負けても「ネモ」が勝ってくれるかなと思いました。

――決勝戦で敗れてしまったことは残念ですが、ここまで大会を勝ち進むことができた勝因は何でしょうか？

ネモ　本番まではすごくやり込んでいたし、昨日も結果を出せたから（決勝大会前日に開催された有志主催の5on5大会、『綾野杯2nd INPACT in 関東』で優勝した）、それが自信につながったとは思います。でも、これだけ仕上がったと思ったのに本番では1回戦と2回戦で簡単に負けちゃって、それを「キャベツ」が拾ってくれたから、チームメイトへの信頼ですね。

キャベツ　一言で言うと気持ち……かな。おれが負けても「ネモ」が勝ってくれると思っていて、実際の試合は「ネモ」が負けちゃったけど、二人でチームだから、おれが勝てば勝ち上がれるからと、不思議と緊張しなかったのが勝因だと思います。



"格ゲーマー大戦"の呼び声にふさわしく、『GGXX』、『メルブラ』『KOF』、『アルカナ』など、多数タイトルのトッププレイヤーが集結した『アクアパッツァ』本戦。頂点に立ったのは?

Text:ケンちゃん

AQUAPAZZA
アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

激闘レビュー

対戦方式	1on1

確かなテクニックと対策で強豪ひしめく乱戦を制す!

闘劇2011 『アクアパッツァ』優勝 GO1(リアンノン/由綺)インタビュー

『アクアパッツァ』初代覇者となったのは、昨年『メルブラ』の覇者となった「GO1」。闘劇を二連覇した男の言葉を聞け!

――『アクアパッツァ』初代覇者おめでとうございます。さまざまなタイトルの強者が参加していた本戦でしたが、あえていうなら今大会の勝因はどこにあったのでしょうか?

GO1 ガードだけにこだわらず、ある程度暴れを割り切って通せたことでしょうか。試合中、緊張したときは「頼むから通ってくれ～!」というノリでひたすらAボタンを連打していました。今日は試合全体でそれがいい方向に出ましたね。

――リアンノンが7名、このみが8名、トウカが7名と、いわゆる"強キャラ"と評価されているキャラたちがかなり集結しましたが……。

GO1 リアンノン、トウカ、このみが3強と、実況解説でも強調されていたんですけど、個人的にはトウカ一強で、その下にリアンノン、このみがいると思うんです。このゲームトウカ以外は、モルガンvsリアンノン、このみvsハクオロなど、相性差が激しい組み合わせがあるので、正直シングルの大会は"運ゲー"だと思ってました。今日は僕が日本で一番運が良かったということです(笑)。

――ちなみに『アクアパッツァ』ってアクアプラスのゲームのキャラが多数出演してますよね。原作などはプレイしたのでしょうか?

GO1 いえ、全くプレイしたことは無いです(笑)。いち格闘ゲームプレイヤーとして闘劇に参加するためにプレイしましたね。

――闘劇の壇上でプロデューサーの鷲見氏から、具体的に名前は出ませんでしたが追加プレイヤーキャラの発表がされました。今後の『アクアパッツァ』に期待することは?

GO1 そうですね。ゲーム性としてはパートナーアシストやキャラの個性の激しい部分がありつつも格闘ゲームとしての完成度は高く面白いので……、あ、リアンノン以外は(笑)。これからも覇者として、じゃんじゃんとプレイを続けたいですね。

――最後に、覇者として『アクアパッツァ』ファン、読者にアピールをお願いします。

GO1 このゲームはリアンノンのせいで申し訳ないゲーム性になっていますけど、このキャラが居なければかなりの良作です(笑)。それは冗談として。プレイヤーキャラクターとパートナーアシストの連係など、ほかのゲームでは味わえない感覚がありますよ。ぜひプレイしてみてください。

――ありがとうございました。



昨年は『MELTY BLOOD Actress Again Current Code』、今年は『アクアパッツァ』と優勝し、闘劇二連覇という偉業を成し遂げた、関西きっての強豪プレイヤー。立ち回りのリスク管理能力、とっさのアドリブ力、さらには反射神経と、すべての面でハイレベルな能力を備えている。



CHECK 1 要注意プレイヤーはだれだった?

GO1 「クソゲー神」さん、「回転王」さんですね。私の使用キャラがリアンノン/由綺なのですが、リアンノンはモルガンにかなり不利な組み合わせです。なおかつプレイヤー性能がすごいお二方ですから。当たった時はとにかく荒らしてやるぞ!という意気込みでしたね。



二回戦ではその「回転王」、三回戦では同キャラの「とも」を撃破。大会での勝負強さを見せ付けた。

CHECK 2 自分で思うプレイヤーとして優れた点は?

GO1 リスクを抑えた立ち回りです。その立ち回りから少しずつリターンを取るプレイスタイルが得意ですね。また、特に大会になるといつもより数段とガード力が上がるところです。集中力が上がるようで、普段見えないガード崩しも意識せずにガードできていることが多々あります。



「GO1」の集中力は大舞台でこそ発揮される。名だたるこのみのラッシュをかいくぐる力は本物。

CHECK 3 闘劇に向けての練習、取り組みは?

GO1 新作ゲームだったのですが、スタートダッシュがうまくいき、勝率も良かったので頑張ってみようと思いました。壇上でのコメントでも言ったのですが、決勝出場決定後は多忙だったので、やり込みが足りないと感じていました。あえて言えばイメージトレーニング……ですね(笑)。



VPは常に30万以上、ランキングでは5位以内をキープ。勝率は90%近くと恐ろしい成績だ。

「GO1」優勝までの軌跡

ここでは覇者「GO1」の本戦トーナメントでの闘いをテクニック解説とともに追っていこう。対戦者のコメントも併せて注目!

1回戦 VS マーマン （環／由真）

覇者「GO1」が最も苦戦した1回戦。相手は唯一の環使い「マーマン」こと「JEO」。最初のキーポイントは1ラウンド目最後のしゃがみC◎▶「アストラ・ギガ」を決め撃ったポイント。結果的にヒットしたが、ここは環側に反撃方法が無いため、ベストの選択肢。3ラウンド目は画面端で環の「戦慄のお仕置きタイム」発動がキーポイントに。この連係に成功した「マーマン」だったが、追撃を選択ミス。ここで倒しきれなかった影響か、流れが「GO1」側へと傾き、1回戦を辛勝で2回戦へ進む。



環の投げと打撃の二択ポイントで、暴れ、バックステップ巧みに使い分ける。読み合いに強気で付き合った。

対戦者のコメント

3R目「戦慄のお仕置きタイム」終了後、もつれた展開で由綺発動から逆に画面端に追い込まれた点が痛かったです。ここからリアンノン特有の画面端勝ちパターンに持ち込まれてしまいました。自分側が有利な展開からひっくり返された以上、勝負強さや試合展開の流れの差が出たのかもしれません。

2回戦 VS 回転王 （モルガン／皐月）

「GO1」2回戦の相手は、インタビューでも最も当たりたくなかった相手と語っていたモルガン使い「回転王」。キャラクター対策、そして起き攻めに定評がある回転王はリアンノン用に、セオリーである起き攻めのジャンプ攻撃にヘビィスマッシュを仕込み、バックステップ対策を完璧に立てていた。さらに使いこなしているプレイヤーが少ない、インパクトガードからの「強弓」（※「強弓」はタメコマンドなので入力が難しい）を極めており、リアンノン戦には自信を持っていた。

「回転王」いわく、関東勢のリアンノンとは攻撃をつなげるタイミングが若干違う（意図的にずらしていた）とのことで、インパクトガードの失敗がターニングポイント。「強弓」の割り込みポイントでちょうどガードクラッシュが発生したのは、ある意味「GO1」が大会に愛されていたのかもしれない。

対戦者のコメント

勝てるチャンスは何度かあったのですが、リアンノン対策用のセットプレイを組んでいたことが裏目に出てたのか、すべてガードされてしまいました。立ち回りでゲージを使って起き攻めへ無理やり移行するというスタイルなので、そのポイントをうまい具合にしのがれた……といった感じでした。

3回戦 VS とも （リアンノン／由綺）

3回戦は「GO1」と同キャラ同アシストを使う関東最強リアンノン「とも」。この同キャラ戦は先に相手を画面端に追い込み、C「アストラ」を当てたら勝ちとまでいわれるほどのシビアな闘い。開幕の同時前方ジャンプ後のもつれ合いを「GO1」が制して「とも」を画面端へ。そのままC「アストラ」連係へと持ち込み、体力をリードした「GO1」が勝利。2ラウンド目は先に「GO1」を画面端に追い込んだ「とも」だったが、C「アストラ」連係に失敗。これが試合のキーポイントなり「GO1」がストレートで勝利した。



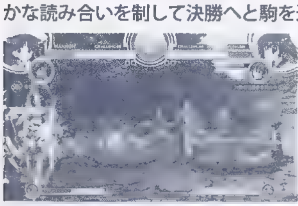
「とも」がしゃがみガード重視なことを察知し、執拗にホバーダッシュからジャンプ攻撃をねじ込む。

対戦者のコメント

同キャラの注意点は初手の取り方。画面端へ押し込まれたら終わることは分かっていたので気を付けていたのですが、結果的には先に押し込まれて負けました。2ラウンド目に自分が端に追い込むチャンスがあったんですが、判断ミスで逃がしちゃいましたね。中段を通し過ぎたのも敗因です。

準決勝 VS 大賢者オガム （このみ／瑞希）

準決勝の相手は『GGXX』業界の暴君と呼ばれる「小川」こと「大賢者オガム」。リアンノンに対してはこのみがどのように接近するかが見どころとなる試合だった。「大賢者オガム」は暴君の名にふさわしく、不利な闘いながらパッシブアシストを盾に接近する対策で互角の戦いに持ち込む。だがこの日の「GO1」はめくり、中下段二択をことごとくガードし、相手の流れをシャットアウト。投げを狙うこのみにしゃがみA暴れを的確にヒットさせるなど、細かな読み合いを制して決勝へと駒を進めた。



10カウント以上画面端に追い詰められた「GO1」だったが、驚異のガード能力でこのみの攻めをしのぐ。

対戦者のコメント

「GO1」さんはガードと暴れの使い分けが上手で崩しにくかったです。個人的には投げつぶしの下段を通そうとしたところで、逆に投げ返されたところが勝負の決め手となったかな、と。今考えてみると、立ちA読みの「何食べよかな～♪」が足りなかったのも敗因の一つだと思います。

決勝 VS バター@KOF勢 （このみ／瑞希）

決勝は大賢者オガムに続き、またも関東トップのこのみ使いである「バター@KOF」。1ラウンド目は開幕の攻撃がヒットし、そのまま由綺発動からパーフェクトの勝利。2ラウンド目はリアンノン慣れをしている「バター@KOF」がさすがの対策を見せつけて逆転。3ラウンド目の終盤、若干このみ有利という状況でリアンノンがダウン。そこで「GO1」が取った選択肢はリバーサル「活性」！これで見事、このみの起き攻めを回避して流れを取り戻し、最後はしゃがみCでK.O.。見事覇者へと輝いた。



決勝という大舞台の勝負どころでコマンドが難しいリバーサル「活性」を狙う心。これが結果決め手となる。

対戦者のコメント

リバーサル「活性」がすべてです。起き攻めで倒し切ろうというポイントだったのですが、「活性」のことは頭にありませんでした。「活性」の瞬間に既に小ジャンプで跳んでいたため、このまま着地するのは危険と考えて通常ジャンプで仕切り直したのですが、結果それがよくない方向に出てしまいました。

闘劇が終わりそして……『アクアパッツァ』の未来

トウカ、このみ、リアンノンの3強といわれ、リアンノンの優勝で幕を閉じた闘劇2011。密度の濃い対戦が対戦が繰り広げられた本作だが、まだ稼働から3カ月たった程度。ここから、プレイヤーのやり込みによって、そのランクはいかようにも変化していくはず。また闘劇の壇上で鷲見プロデューサーが発表した、追加キャラの登場。まだ、具体的なバージョンアップ日程は発表されていないが、『アクアパッツァ』の対戦シーンがさらに進化、深化することは間違い無い。プレイヤーたちは次の大舞台に向けて研鑽を怠る事無かれ！



10のプレイヤーキャラに10のパートナーキャラ。今回100パターンの組み合わせのなかで頂点に立ったのはリアンノン／由綺。次の大舞台の覇者となるのはだれだ!?

今月も新たな機体・武器・マップが登場!!

BORDER BREAK エアバースト

[illegible]ースト Ver.2.5
■[illegible]
■[illegible]：ネットワークロボットアクションウォーズ
■[illegible]：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年6月29日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク[illegible]：[illegible]

[illegible]となった[illegible]機体および新武器を紹介。新武器は使い方や狙いどころなどを解説するぞ。また、既存武器の最新テクニックをワンポイントで掲載。もちろん新マップ攻略もあるのでお見逃し[illegible]

エースボーダー最終決戦inAMショー

全国ランキングを制し、選抜されたエースボーダーによる頂上対決が実現。参加したエースボーダーには、特別エンブレム「レッドクレスト」が授与。全国で見かけたら要チェックだ。





迅牙・真

スタイリッシュな姿と左右非対称のパーツが印象的な迅牙。その最新鋭機、迅牙・真がついに登場。



中量級機体に属する迅牙・真。装甲は[illegible]～D＋と標準的。各パラメータはかなり高性能にまとまっているが、その半面[illegible]重量がやや重い傾向にある。

全身を迅牙・真だけで組んだ場合、重火力に適した機体になる。反動吸収および重量耐性が高い。その上、中量級としては格段に速いエリア移動速度を持つので、ベース防衛にも参加できる。

他兵装ならば、パーツの一部を利用するのがいい。強襲や狙撃なら頭部を、支[illegible]なら胴体や脚部を使うとよさそうだ。



[illegible]がBと高く、エリア移動が4[illegible]



全身を迅牙・真で統一すると[illegible]センブルになる。ネイルガンや[illegible]

◆迅牙・真 性能表

パーツ名	部位	重量	装甲
迅牙・真	頭部	670	D＋
	胴体	1,330	C＋
	腕部	890	C＋
	脚部	1,080	C＋

射撃補正	索敵	ロックオン
A	A	C
ブースター	**SP供給率**	**エリア移動**
D＋	B	B＋
反動吸収	**リロード**	**武器変更**
A	B	E＋
歩行	**ダッシュ**	**重量耐性**
E[illegible]	C[illegible]	B [illegible],600

PICK UP 迅牙・真 腕部パーツ

[illegible]

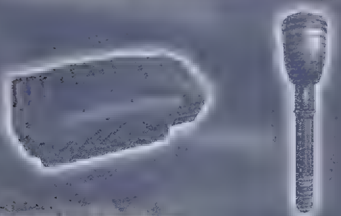
PICK UP 迅牙・真 脚部パーツ

[illegible]

新武器紹介

強襲の副武器と支援の主武器に新系統が追加された。どちらもひとクセあるため、慣れが必要となりそうだ。

クラッカー系統



クラッカーは壁や地面、ブラスト・ランナーなど、何かにぶつかることで即起爆する。実戦で直接敵に当てるのは難しいため、ジャンプしながら投げて敵の足元で起爆させるのが一般的。ちょうど、サワード・コングの撃ち方に似ている。ちなみに、40型は0.5秒で起爆。距離でいうとちょうど35mとなる。間合い調整で、空中起爆させ敵にダメージを与えることも可能だ。

◆クラッカーの特徴

・接触すると即座に爆発する
・威力は低いが当てやすい

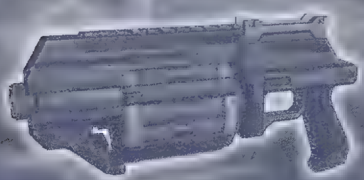


40型クラッカーの持ち味は、投げ上げて上方の敵を攻撃できること。ほかの爆発武器では、なかなかマネできない。

◆クラッカー系統性能表

武器名	パラメータ						取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	GP	必要素材						勲章	
39型クラッカー	投てき	爆	100	6500	1発 x 5	半径16m	250	チタン鋼	10	黄金片	10	-	-	-	-
40型クラッカー	投てき	爆	110	5500	1発 x 7	半径17m	500	ウーツ重鋼	5	銅片	5	メタモチップ	3	コアストライカー	5

ハガード系統



ハガードは、単射や3点射で高威力の弾を撃ち出すハンドガン。スマック系とは違い、比較的どの距離でも戦える。CSを連発すれば、中～遠距離でこっそり敵の耐久値を削れるぞ。ただし、その分装弾数は少なめ。弾切れには注意を払おう。

なお、スマック系では重要視されなかった、射撃補正重視性能の頭部との相性がいい。

◆ハガードの特徴

・威力が高めで、武器によりCSでのけぞりが取れる
・ショットガンと違い、遠めでも威力がある



遠距離の場合はしゃがみ撃ちも使うこと。ハガード系統はしっかり狙って撃つのが基本。エイム力を鍛えよう。

◆ハガード系統性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
ハガードM50	単射	実	170	1900	6発 x 9	毎分120発	B	250	超剛性メタル	3	黄金片	10				
ハガード・カスタム	単射	実	160	1650	12発 x 6	毎分120発	A	500	複層重合金属	1	銀片	15	メタモチップ	2	精密射撃章	5
ハガードRF	3点射	実	190	880	18発 x 10	毎分300発	B+	750	ウーツ重鋼	5	ソノチップ	5	カロラチップ	2	精密射撃章	10

最新 テクニック紹介

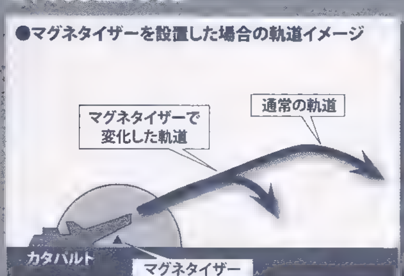
新武器の支給により、次々と新しいテクニックが発見されている。ピンポイントの局地的なネタや一部のアセンブルについてとなるが、使い方次第では違った場面でも応用できそうだ。

まずは狙撃のマグネタイザーを使ったテクニック。激戦区では破壊されてしまうことが多く、効果的な運用が難しいマグネタイザー。設置場所を工夫した以下の方法なら、有効に活用できるぞ。

もう一つは、重火力でガトリングガンを使ったもの。この方法なら、軽量級のアセンブルでも反動の大きな武器を使いこなせるはずだ。バリアユニットと併用すると、さらに実戦向きとなる。

マグネタイザーでカタパルト封鎖

[illegible]





[illegible]

巡航撃ち

[illegible]



[illegible]



MISSION BRIEFING

極洋基地ベルスク
―氷晶烈戦―



EUST軍は、高所から地の利を活かして戦ってください。GRF軍は、ワフトローダーの運用がカギとなります。

極洋基地ベルスク ～氷晶烈戦～ 全体マップ



GRFにワフトローダー配備

マップの規模は「極洋基地ベルスク～雪国の行進」と同じ。進行ルートは狭く、経路が限られているため防衛しやすい。大きな違いといえば、GRFベース近くにワフトローダーが出現するため、ほとんどの場合、GRF側が使用できる作りだ。

一方で、EUST側には多数のガン・ターレットMが配備され、これを迎え撃てる。



ワフトローダーはほぼGRF

POINT① 戦場の中心となるCプラント

Cプラントは両軍のちょうど中央に位置し、戦力が拮抗している場面では主戦場になる。占拠可能な場所は、天井の無い屋外部分、壁を隔てた建物内部の非常に狭いスペース、一つ下の階層と合計三カ所あるので、覚えておくと便利だ。

また、EUST側には2基のガン・ターレットMがあり、Cプラントを狙える位置にある。EUST側はこれを利用し、GRF側は先に破壊しておくといい。



Cプラントは壁を隔てた建物内部からでも占拠できる。占拠スペースが非常に狭いので、ズレてはみ出ないよう注意。

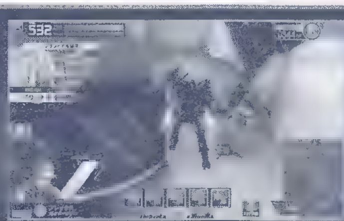


EUST側には2基のガン・ターレットMがあり、Cプラントを狙い撃てる。これで強力な援護射撃ができるぞ。

マップ上の施設記号　B／B……ベース　R／R……レーダー　A／A……自動砲台　P-X……プラント　C……カタパルト　L……リフト

POINT② GRF側に配置されたワフトポート

GRFベースの北、Eプラントのすぐ隣にワフトポートがある。このため、ほとんどの場合はGRF陣営がワフトローダーを運用できる。EUSTベースまでの道のりは長く、ほぼ一本道なので強引な突破は難しい。味方と連係しつつ、プラントの占拠を手伝いながら進んでいくといい。途中のガン・ターレットMは率先して破壊すること。



GRFベースからカタパルトで飛び立てば、すぐ目の前にワフトポートがある。

POINT③ ワフトローダーを迎え撃つガン・ターレットM

マップの各所にはガン・ターレットMが点在している。ワフトローダーの[illegible]に合わせて、これらで随時迎撃しよう。特に狙撃や支援など、ワフトローダーにまとまったダメージを与えられない兵装であれば、率先して利用したい。

逆に、ワフトローダーの操縦者は、ガン・ターレットMを[illegible]こと。



これはAプラント近くのガン・ターレットM。少し先回りして[illegible]たい。

POINT④ リペアポート

Cプラント近くには、ワフトローダーを回復できるリペアポートがある。開けた場所にあるので、ワフトローダーが回復していると遠くからでも視認可能。サワード系の爆発武器や、榴弾砲などでも狙い撃てる。また、Cプラント付近にある2基のガン・ターレットMからでも攻撃できる。



耐久値の減ったワフトローダーは、リペアポートで回復。狙われやすいので、地上部隊の援護を期待したいところ。

-EUST[illegible]- 上から下へなだれ込め

[illegible]が内回りの最短ルート。所要時間は[illegible]ため、スピード[illegible]で進もう。Dプラントの再出撃[illegible]ルート前半で[illegible]るため、敵の迎撃には注意したい。

一方、黒矢印が外回りのルート。3Fまたは4Fから、屋外に飛び出すルートになる。迎撃されそうな場合には、もう一度[illegible]建物に入るルートを選んでもいい。なお、屋外の開けた場所では被弾しやすい。ジグザグに進むなどの工夫をしよう。

[illegible]に、進軍と同じくらい大事なのがワフトローダー対策。EUSTは主に迎撃する側となる。ガン・ターレットMを利用するのはもちろんのこと、重火力でサワード・バラージやプラズマカノン・ネオを装備しておけば、比較的楽に迎え撃てる。





ワフトローダー対策も大事。プラズマカノン・ネオが最有力。



-GRF[illegible]- ワフトローダーと歩調を合わせて進軍

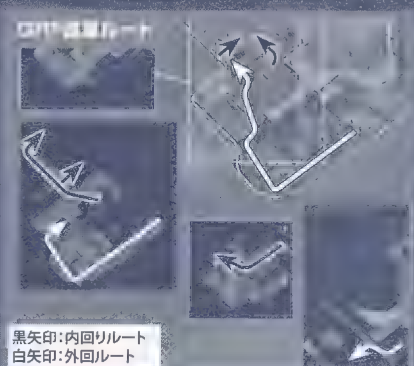
黒矢印が内回りのルート。4Fから乗るエレベーターには、ギリギリで滑り込めば追っ手を振りほどける。タイミングを把握しておくことが理想だ。

白矢印は外回りのルートだ。相手から索敵されていなければ、隠れながら進める。迎え撃つ敵が居る場合には、撃破しながら進みたい。

なお、どちらのルートもワフトローダーと足並みをそろえることで、成功率が格段に上がるぞ。



GRF側[illegible]り捨てたら、自分で処理する。



◆ワフトローダー

・570秒で1回目の出現　・破壊後、90経過で再出現
・ルートはほぼ一本道



マップ上の[illegible] GM……ガン・ターレットM GG……ガン・ターレットG P……リペアポッド WP……ワフトポート RP……リペアポート

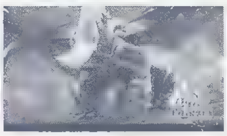
手強い氷帝戦のセオリーに加えて 新規EXクエストを徹底解説！



9月に開催されたショーにて、『Ver.B』の存在が明らかとなった『クロスレイド』。今月は難解なギミックを持つ“氷帝”フロストドラゴン攻略に加え、新規EXクエストを詳しく解説するぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.A Rev.3
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年6月14日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫



白銀の顎門 BOSS
フロストドラゴン

破壊部位	脚部×2／襟足×1

開放から約1カ月が経過した氷帝クエストのボス・フロストドラゴン。各種攻撃パターンの見切りも重要だが、基本的な攻略手順を知らないと戸惑うことに。ここで氷竜戦のセオリーをしっかり覚えよう。

各種攻撃パターンの見極めや、火属性の強化による与ダメージの底上げも重要な要素だが、それ以上に大切なのがパーティ間の意志疎通。実際に挑戦したプレイヤーなら分かると思うが、破壊可能パーツのギミックを個別に担当することで、スムーズにボス戦を戦うことが可能だ。逆をいえば、役割分担がうまくいかないパーティだと長期戦に陥りやすい。

具体的な役割分担は、左右脚部パーツを一人ずつが担当して耐久力ゲージを管理。背中からの落下を考慮すれば、残り二人で背中パーツを狙うがベターな組み合わせとなる。パーツ破壊については個別の耐久力ゲージで確認し、3カ所すべてを破壊した段階で、弱点露出を待ってから全力攻撃～クロスゲージ発動が理想的な展開。ダウン時は横着せずに、パーティ全員で尻尾パーツを攻撃していこう。



[illegible]とバインドボイス＋氷柱に注意！ 確定ヒットの氷柱はガードor回避動作で対処する。



バックジャンプ後の全方位攻撃は一度範囲外まで逃げると、終わり際に回避動作で接近～反撃が間に合うぞ！

パーツのロックオンについて

対ボス戦で有効なロックオン切り替え（Ⓕ＋Ⓥ）の順番は、通常時だと本体→背中→左脚→右脚→頭部の5カ所。弱点の露出時は本体→背中→左脚→右脚→尻尾→頭部の6カ所と、慣れていても混乱しやすい。そこでオススメなのが、プレイヤーキャラのダブルタッチによるロックオン解除。尻尾パーツはロック解除～ロック6回目と覚えれば、素早く弱点を狙える。



せっかくの攻撃チャンスとなる弱点露出時に、もたついていては本末転倒。素早くロックしてダメージを稼いでいこう。

フロストドラゴン戦におけるパーツ破壊の手順

STEP1:脚部パーツの破壊

スタート直後に破壊すべきは、ロックオン切り替え3～4回目で狙える両脚の脚部パーツ。この部位を両方壊せば、体表の氷を剥がして尻尾から背中へと登ることが可能に。脚部パーツを狙う際に注意したいのがボスの動きで、密着状態だと攻撃モーションを見分けづらくなるぞ！

また、旋回時にリーチが短い武器で脚部を狙うと、軽度のダメージを受けて攻撃がキャンセルされてしまう。部位パーツの耐久力は低めなので、攻撃後のスキを突いて攻撃した方が安全確実だ。



スタート直後は、左右に分かれて脚部パーツを破壊。メンバーのロックオンを確認したら任せてしまうのもアリ。

STEP2:襟足パーツの破壊

左右脚部パーツを破壊した後は、ロックオン2回目でロック可能となる襟足パーツを狙っていく。左右脚部パーツを破壊すると、直後にボスが転倒してダウン状態へ移行。この間に尻尾側から背中へ移動～ボスが起き上がるまでに、襟足パーツを破壊する……というのが理想的な流れとなる。

このとき、メンバーのいずれか一人がパーツ破壊に向かうのがベターな選択だ。大人数が一度に登っても身動きが取れなくなるだけなので、無理をして全員で破壊しに行く必要は無い。



定位置から攻撃可能なフォース攻撃や、遠距離からでも届く武器が適任。頭側へ行くと落下するので要注意だ！

STEP3:弱点パーツの露出

襟足パーツを破壊することで、新たにロックオン可能な弱点となる尻尾パーツが露出。この弱点部位が露出した状態で、クロスゲージの攻撃発動～ボスダウンが理想的な流れとなる。ただし、原則としてボス本体が「尻尾部位の破壊行動を実行する」のが弱点部位露出の条件なので注意！ 左右脚部＆襟足パーツを破壊した後は、攻撃を最小限に止めるのが基本。弱点部位の露出が確認できてからゲージMAX～発動につなげられるよう、クロスゲージの発動タイミングに注意しながら攻撃すること。



襟足パーツを破壊後は、尻尾部位が壊れるまで攻撃をセーブ。弱点露出を確認できたら一気に勝負を決めよう！

装備アイテムを整えて最上級ランクのEXクエストに挑め!!

全国EX・幻惑の回廊

クエストDATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×13	プレイヤーLv.45以上

CHECK POINT

個別クロスゲージについて

その名称通りプレイヤー別のストック制で、ゲージが1/3たまるごとに対応効果を1回ストック。それぞれのプレイヤーが任意に発動可能で、連続発動による重ねがけで効果アップする。



支援と攻撃は重ねがけが可能。回復は重ねがけできないが、リミットゲージ回復や緊急回避になる。

エリアごとに切り替わるマップの仕組みを覚えるべし!

既に開放されている「蠢く道標」同様、EXルールが適用された最上級クラスの新たなEXクエスト。通常クエストと異なり、個別クロスゲージの適用に加えて、エリアを移動ごとに3パターンの中からマップ（あるいはゲートキーパーやボス）がランダムで選択される。

それぞれエリアごとの特徴については、基本的に以下にまとめた通りとなる。GK戦前にHP回復の泉が出現するとはいえ、★×13といった難度にふさわしい内容。クリア時のトロフィーアイテムは魅力的だが、それに見合った実力が試されるので覚悟して挑むこと。



先へ進むごとにマップやボスの組み合わせが変化するEXルール。装備が整っていないと厳しい感じだ。

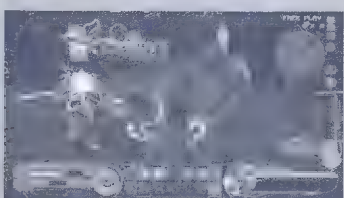


エリア2に宝箱、エリア3にはHP回復の泉が常設されている。焦って見落とさずに利用しておきたい。

ランダムマップにおけるエリアごとの特徴

エリア1:リーダー格に注意!?

エリア1のマップパターンは、3階層マップが2パターン&単体マップが1パターン。出現モンスターは小型&リーダー格のみだが、上位クラスの新規モンスターには要注意！ 中でも赤色のリーダー格は、攻撃の気絶値が高いので油断しないこと。



小型&リーダー格ともに遠距離攻撃持ちが多く、ゴリ押しは厳禁！ 周囲を取り囲まれないような位置取りを。

エリア2:サーヴァントが出現!

エリア2のパターンは、2階層の野外マップが1パターン&単体マップが2パターン。いずれのマップであっても、RG戦にネクロサーヴァントが出現。コンボ攻撃をくらった場合には、緊急回避でダウンを奪って仕切り直し&ダメージを回避しよう。



いずれのマップパターンでも道中に宝箱が存在。アイテム欄に余裕があるようならば、忘れず回収しておくこと。

エリア3:ガリオン系が出現!!

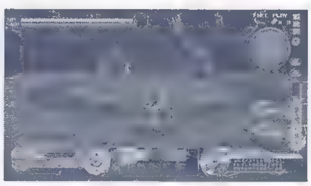
エリア3のマップパターンは、3階層が2パターン&単体マップが1パターン。いずれでもRG戦にガリオン系モンスターが出現。乱戦状態で絡まれると大ダメージ必至なので、乱戦状態でも画面外へ見失わないよう位置取りに注意して戦いたい。



小型&リーダー格を先に倒せば、後は落ち着いて対処するだけでOK。視界に収めた状態をキープし続けよう。

VS.ゲートキーパー戦

ボス前のGK戦では、キマイラクリムゾンや召喚獣などのゲートキーパーが登場。2体が1セットの召喚獣については、これまでのセオリー通りパーティを分けての対処が基本。焦らずに撃破していこう。



ストーミー&アイシクルのコンビは、スタート直後が危険なので手早く部位破壊を狙うこと。

VS.ステージボス戦

「蠢く道標」と同じように、サーヴィランスorヴァジュラorミノタウロスサージェントのいずれか1体がランダムで出現。既存クエストより攻撃力&耐久力ともに強化されているので、十分気を付けよう。



見た目こそ同じだが性能はケタ違い!? 準備モーションを見極め、被ダメージに注意すること。

新防具アイテムの性能

EXクエスト「幻惑の回廊」の開放に先立って、マナの紋章を生産素材としたVR防具の新レシピが公開されたぞ。開放条件については、「嘲る魔眼」「砂塵震撼」のいずれか一つをプレイすればOK！ VR防具を作成可能な防具素材2種類と、マナの紋章を掛け合わせることで、新たなVR防具が作成可能になる。未強化～+10強化の防具パラメータはリストにある通りだが、例外的に重装鎧のみ+10強化で物理攻撃が+3だけ強化されていく。

種別	アイテム名称	物理防御力		腕力		体力		知力		器用度		攻撃速度		属性値（基礎～最大）
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	
軽装兜	ゴシックローズ	26	28	14	15	5	—	19	20	17	18	3	—	光+15～16/闇+15～16
	ゴシックローズ+10	32	35	17	18	6	—	30	32	21	22	3	—	光+18～20/闇+18～20
中装兜	気合いの鉢金	37	40	18	19	15	16	19	20	3	—	0	—	火・水・風・地+5
	気合いの鉢金+10	46	50	22	23	18	20	30	32	3	—	0	—	火・水・風・地+6
重装兜	ブーロンヘルム	49	53	23	25	19	20	13	14	1	—	-4	—	地+15～16
	ブーロンヘルム+10	61	66	28	31	23	25	23	24	1	—	-2		地+18～20
軽装鎧	ゴシックドレス	44	48	20	22	13	14	26	28	20	22	4	—	光+25～27/闇+25～27
	ゴシックドレス+10	55	60	25	27	16	17	32	35	25	27	4	—	光+31～33/闇+36～38
中装鎧	黒糸威胴丸	65	71	26	28	19	20	24	26	9	—	0	—	火・水・風・地+10～11
	黒糸威胴丸+10	81	88	32	35	23	25	35	37	11	—	0	—	火・水・風・地+12～13
重装鎧	ブーロンメイル	90	99	30	33	24	26	23	25	1	—	-5	—	地+30～33
	ブーロンメイル+10	112	123	37	41	30	32	28	31	1	—	-3	—	地+37～41

個性的な2キャラの参戦で情勢は大きく変化！

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

細かいバージョンアップを繰り返しつつ、成熟度を増す本作。新マップやイベントバトルなど、飽きさせない追加要素が継続して行なわれる点も、オンラインゲームならではは魅力だ。キャラクターでは、人造人間17号とドクター・ゲロ追加参戦。総勢14名の熱い闘いを生き残れ！

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾：㊂　打撃：㊈　ジャンプ：Ⓙ
ターゲット切り替え：Ⓣ
ガード：Ⓖ

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年5月2日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

Text:OYZ

Ver1.05で戦いはどう変わった？

各キャラクターやシステム面での調整がプレイヤーの気になるところ。ここでは、戦闘に影響しそうなところをピックアップして攻略する。

システム面で大きく影響しそうな点は、吹き飛び中の調整。投げ飛ばし→かめはめ波といった安定した連続技の威力がダウン。吹き飛びが続くため、かめはめ波など飛び道具の後半が当たらなくなった。Ver1.05でも壊れない障害物を利用すれば、飛び道具が全弾ヒットするので、投げる方向を工夫しよう。

キャラクターでは、人造人間16号や孫悟飯が強化。一方で、クリリン、フリーザ、ギニューの弱体化が目立つ。全体的にはバランスが良くなった。

Ver1.05変更点ピックアップ

- 吹き飛び中の相手に対して特定の攻撃をした際に、吹き飛び状態を維持するように
- 地面でバウンドした相手を攻撃した際の与えるダメージが減少
- 無敵状態で地面に激突した際にダメージを受けないように



投げ飛ばされた後に必殺技の飛び道具をくらっても、吹き飛び状態が続くためフルヒットしづらくなった



人造人間17号

近接攻撃タイプ 特徴:格闘テクニシャン

打撃攻撃の圧倒的な手数の多さが人造人間17号のウリ。必殺技のコンボキャンセルを使えば、打撃攻撃のスキを自由にキャンセルできる。このため、一連の打撃連続技→コンボキャンセル→一連の打撃連続技といったつなぎが可能だ。

一方で、長い連続技は他のプレイヤーから邪魔されがち。そんなときは打撃中にいつでも発動可能なアンドロイドバリヤーで華麗にさばける。

二つの必殺技を駆使することで性能を発揮できるテクニカルなキャラクターだ

固有特性「本気でやらせてもらうぞ」

発動条件	連続ヒット数が20以上になる
効果	攻撃力UP



コンボキャンセルと各種レバー入れ打撃連続技を組み合わせれば、工夫次第でさまざまな連続技が作れるぞ

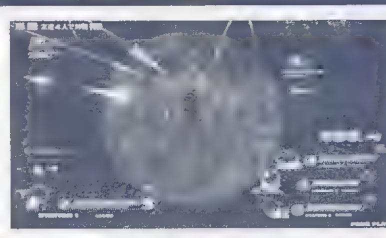
コンボ
- 打×4→コンボキャンセル→打×5
- 打×4→コンボキャンセル→↓+打・打→コンボキャンセル→エネルギー砲

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
コンボキャンセル	（↑+気打J）	2
エネルギー砲	（気打J）	3
アンドロイドバリヤー	（↓+気打J）	2

人造人間17号流コンボ組み立て指南

一連の打撃連続技は、どれも後半の打撃の方が1発の威力が高め。そのため、なるべく多めに打撃を入れた後にコンボキャンセルでつなぐのが基本になる。例えば、打×5なら4発目までつなげてキャンセルするのがコツ。始めの方でコンボキャンセルを使っても、ダメージは上がらず、気力ゲージの無駄になることが多いぞ。



連続技中に危険を感じたらアンドロイドバリヤーで回避！

DRAGON RADAR
人造人間17号補足:アンドロイドバリヤーは、本文で述べたように打撃中ならいつでも発動可能。ダメージはほとんど無く削りダメージ程度だが、打撃や気弾などほとんどの攻撃を防ぐことができる。なお、発動に必要な消費気力は二つだが、ボタンを押しっぱなしでバリアを延長可能。ただし、延長時間に応じて気力を余分に消費するので注意しよう。

Survival Area
東の都

ベジータとナッパが地球に襲来したときに初めて降り立った都市。狭い空間での戦闘が多くなりそうだ。









11月に配信予定の高層ビルの建ち並ぶ「東の都」これまでのマップの障害物に比べ、かなり高さがある　空中戦でも高層ビルで射線を遮ることができそうだ　壁コンボの壁の役割にもなるだろう

イベントバトル

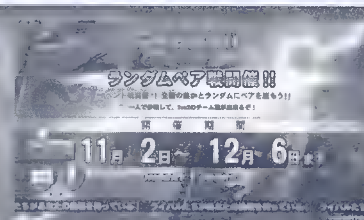
フレイヤーの間て人気のあった２ｖｓ２のバトルか全国ても可能に　四人の中からランダムでヘアが組まれ、チーム戦ならてはの共闘したハトルが楽しめる　ただし、生き残るのは普通の全国と同じて上位２名　必ずしもヘアが二人とも勝ち残るとは限らないので注意か必要た

なお、イベント期間中はモード選択画面で通常の全国対戦も選択可能となるぞ

ランダムペア戦のルール

- ●オンラインで参加したメンバー四人が二人ずつペアを組む
- ●2vs2で共闘バトルが楽しめる
- ●必ずペアが二人とも勝ち残るとは限らない

※開催期間、日時は変更になる可能性があります。



開催期間は11月の始めから約1カ月　これまでのイベントと同じような具合た

戦略重視タイプ
特徴:気力吸収

トクター・ゲロは孫悟飯と同様、一定量を超えると時間による気力の自然増加が無い。その代わりに敵の気力をさまざまな手段で吸収できるのが特徴だ。必殺技の「貴様のエネルギーをいただくぞ!」は、短い膝蹴り、ヒットすると相手をつかみ気力の吸収が始まる。この吸収は敵の気力をすべて奪うか自分の気力がMAXになるまで止まらない　また、投げ飛ばしや羽交い絞め、さらに敵の気弾やエネルギー波をガードすると吸収が可能だ。

これらの吸収で気力ゲージを得たドクター・ゲロはここから多彩な攻めが可能だ。打撃ダメージは気力によって変化するので、MAX時の接近戦は高威力。また、必殺技のバイオニックハニッシャーが非常に優秀　この技は障害物を貫通して発射されるので無警戒の相手にはほぼヒットする優れものだ。



ハイパーエネルギーキャッチ中は気力の吸収に加え、削りダメージも無効化する



気力ダメをすると何と他のキャラとは逆に気力か減少し体力か徐々に回復！

コンボ

●打・打・⬆+打→
(少し歩いて)貴様のエネルギーをいただくぞ!



New Comer
ドクター・ゲロ

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
貴様のエネルギーをいただくぞ!	(↑+気打J)	1
エネルギー砲	(気打J)	3
バイオニックバニッシャー	(↓+気打J)	6
ハイパーエネルギーキャッチ	G	0

固有特性「たくさんのエネルギーをいただいた」

発動条件:気力MAX、**効果:**攻撃力UP

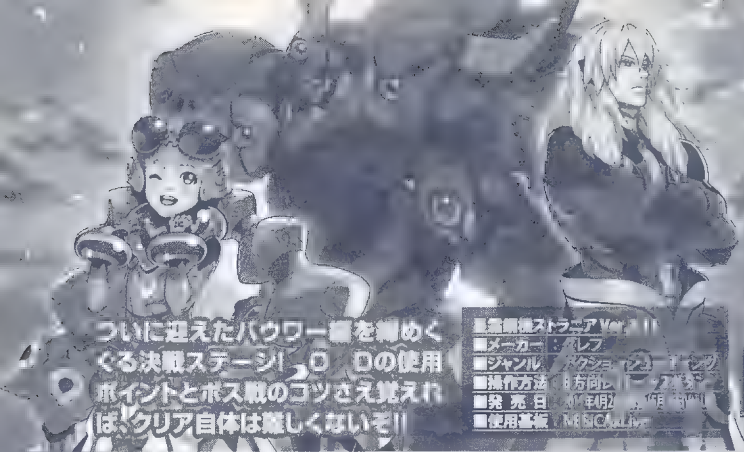
発動条件が気力ゲージをMAXにすることなので、実戦では比較的狙いやすい。一番簡単なのは、貴様のエネルギーをいただくぞ!を当てること。上述したコンボはぜひ習得したい。もともと所持している気力ゲージの量で攻撃力が変わる性質のキャラだが、固有特性が発動するとさらに攻撃力が上がる。積極的に打撃戦を仕掛けよう。



とにかくゲロは気力ゲージの管理がすべて！

DRAGON RADAR

ドクター・ゲロ補足:ドクター・ゲロのガードモーションで発動するハイパーエネルギーキャッチは、気弾やエネルギー波を吸収できる。これは、孫悟空の元気玉やフリーザのデスボールなど範囲攻撃に対しても有効だ　ただし、ハイパーエネルギーキャッチはGボタンを押した直後から発動するわけではないことに注意。Gボタンを押した直後は通常ガードとなるので、吸収ができず削りダメージも発生する。



手強い最終決戦兵器が待ち受ける バウワー編ステージ6を徹底攻略!

星霜鋼機 ストラニア

ついに迎えたバウワー編を締めくくる決戦ステージ! O／Dの使用ポイントとボス戦のコツさえ覚えれば、クリア自体は難しくないぞ!

■星霜鋼機ストラニア Ver.[illegible]
■メーカー：Gレフ
■ジャンル：アクション[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：[illegible]
■使用基板：[illegible]

※特に記述が無い場合は「NORMAL」に対応した攻略内容となります。　Text：伊勢猫

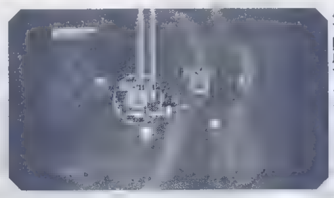
最終決戦兵器を追跡して神に逆らう力を撃破せよ!!

SIDE:Vower STAGE-06

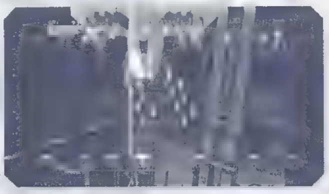
ストラニア軍基地の奥深くへと侵攻するステージ6。セキュリティポッドの動きに注意して、シールドを温存しよう！

基本的なステージ構成こそ短いとはいえ、気を抜くとミスに繋がりやすい最終ステージ。中でもセキュリティポッドの出現エリアは、ポッドから吐き出される迎撃機に要注意！　あまり接近し過ぎると近距離から狙い撃ちされるので、ソード攻撃よりもショット系武器で安全確実に対処していきたい。

ステージ道中の武器アイテムについては、スタート直後にアイテムBOXから入手可能なサイド＋レーザー（＋ソード）の組み合わせがオススメ。ステージ5から持ち越していた場合は、もちろん重ね取りで武器強化しておくこと。なお、以降は武器アイテムがボス戦まで出ないため、間違っても余計な武器アイテムを回収しないように注意しよう。



ステージ4同様に装着型の援護機は無視して問題無し。ゲージ回復も兼ねて、武器アイテムはすべて回収すること。



道中でO／Dを2回使用する攻略パターンを解説。汎用型GADは慣れれば、O／D無しでも簡単に抜けられるぞ！

ラスト1基を寸止めすると?

旋回移動するセキュリティポッドは、転移ゲートから小型迎撃機を呼び出すジェネレーター。出現位置と移動方向を把握すれば、小型迎撃機の出現前に破壊することも難しく無い。ただし、最後のポッドのみ耐久力を減らすと、小型迎撃機を連続で呼び出すので要注意！　転移ゲート側から小型迎撃機を撃ち漏らさないよう、ショットを撃ち込むのが比較的安全だ。



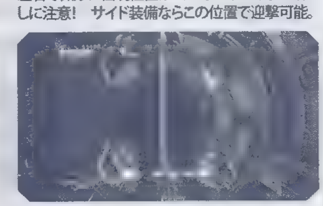
STAGE-06 前半AREA サイドを活用して安全確実に撃破!

スタート直後のアイテムBOX×4個を回収した後は、画面上段の左右から小型戦闘機を出現。移動スピードが遅めなので、あらかじめ画面の中央で待機～サイドで迎撃していく。そのまま連続して中型艦×3隻が左右&後方へ出現するので、ここで1回目のO／Dを使用していく。

中型艦×3隻を撃破してしばらく進むと、続いて4基×1セットのセキュリティポッドが出現。それぞれ画面の四隅にポッド出現&時計回り方向へ移動を始めるので、最下段の中央で待機～左右2基をサイドで攻撃しならの移動がベターな選択。残りは小型迎撃機に注意して、ショット系武器で破壊していけば問題無い。



左右で微妙に出現位置がズレているので撃ち漏らしに注意！　サイド装備ならこの位置で迎撃可能。



出現直後からサイドを撃ち込んでいけば、回転が始まった直後に左右の2基を撃破していけるぞ!

STAGE-06 後半AREA 出現位置を把握して速攻破壊を目指せ!

1セット目のセキュリティポッドを抜けた後は、ステージ4で登場したGADの汎用型×3機が出現。攻撃パターン固定で耐久力も低いため、出現直後からレーザーを当て続ければ速攻で撃破できる。この際、ランダム軌道のミサイル群を可能な限り撃ち落としておけば、O／DゲージをMAX状態まで瞬時に回復できるぞ！

ボス前となるオーラスには、8基×1セットのセキュリティポッドが出現。1セット目の外周4基に加え、2セット目だと逆向きの中央4基が配置されるため、ノーミスで抜けるのは至難の技。ここを安全確実に抜けたいのであれば、GAD×3機でしっかりゲージを回復しておくこと。



破壊時に爆風(小)が発生する小型ミサイル群は、撃ち落とした分だけO／Dゲージを回復していける。



O／D使用ならノーミスで抜けられるが、ラスト1基の連チャンモードまで気を抜かないこと！

O／D POINT.1 撃ち込みを調整して高倍率! 攻撃を引き付けて発動!!

スタート直後のアイテム回収で回復したO／Dゲージは、温存せずココで使ってしまうのがオススメ。発動タイミングの目安はIzu-Moの攻撃で、発動後にサイドで撃ち込み調整～背後のSyun-Rai正面に張り付き～左右2隻の撃破が理想的だ。



3隻目の出現間隔が長いので、自機狙いのツインショットを引き付けて発動するといい。

O／D POINT.2 小型ミサイルでゲージ回復! 出現直後にO／D発動!!

ステージ道中2回目の使用ポイントは、2セット目のセキュリティポッド。ここは安全確保の意味合いが強いので、出現したた直後に発動！　そのまま中央に密集したポッド×4基から破壊すれば、無敵時間中に6～7基を確実に破壊していける。



倍率は無視してもいいので、無敵時間中にできるだけ破壊してシールド残数を温存していくこと。

敵機データの見方　ステージ6に出現する敵機について、名称と破壊得点を一覧表記。リストに無いボス関連のパーツ類は攻撃パターンを参考に！

敵機名称	得点
小型戦闘機G401	100Pts.
小型迎撃機D5-24式	100Pts.
セキュリティポッド	100Pts.



SIDE:Vower STAGE-06 BOSS

最終決戦兵器 Shi-Nano

ボス得点 艦橋&転移砲×4 各10万Pts.

中ボス戦（カコミ参照）から3連続で、巨大戦艦との戦闘になる対Shi-Nano戦。艦尾～艦首へ移動するチャート2～3の砲台群については、これまでのボス同様に密着してのソード攻撃が大安定！ 敵弾回避に多少の慣れこそ必要だが、出現直後からソード攻撃がヒットするため、画面上部に張り付けば速攻破壊も可能だ。厄介なチャート4の艦橋パーツについては、ボム装備の弾消し効果を使った安全地帯が存在。ここを安全確実に抜けるためにも、中ボスが一定ダメージ毎に落とす武器アイテムでボムを確保しておくといい。制限時間のタイマーが出現する最終形態のチャート5については、中ボス戦で再充填しておいたO／Dゲージを使っていけば問題無いハズだ。

攻撃チャート

チャート1:中ボス（ストラニア軍2P自機）戦
▼
チャート2:攻撃パターン①→②→③
▼
チャート3:攻撃パターン④→①→②→③
▼
チャート4:攻撃パターン⑤（ダメージで攻撃変化）
▼
チャート5:攻撃パターン⑥（→時間切れで撤退）



中ボス戦でアイテム回収をパターン化すれば、合計で2回のO／D発動が可能になるぞ!!

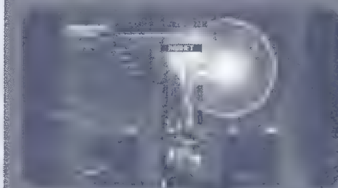
ボムを装備した状態で艦橋横の砲台に張り付くのが安全確実!?

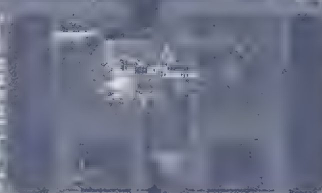


艦橋横の砲台から扇状弾を撃って来る攻撃パターン⑤は、真っ向勝負よりもボムを使った張り付きパターンがオススメ！ 砲台上部にボムを当てると爆風が弾消しとなるが、あまり中央に接近すると1P自機の自機狙い弾が当たるので注意すること。

O／Dゲージを瞬時に回復!!

Shi-Nano戦の前哨戦ともなる中ボス戦（50,000Pts.）では、耐久力ゲージを4分の1減らす毎に装備アイテム×2個が4セット出現。このため、2セット目（合計4個）まで回収した段階でO／Dを発動～密着でソード攻撃を連打することにより、中ボス撃破後に3～4セット目をまとめて回収できる。この際にボム装備を回収＆キープしておけば、Shi-Nano戦で安全地帯パターンを使用可能に。攻撃タイミングを調整すれば、最高倍率も狙っていけるぞ！





目のアイテムも残せるぞ！

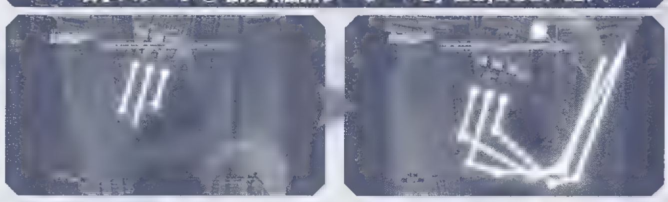
STAGE-05 BOSS 攻撃バリエーション 一覧

攻撃パターン①:主砲1（レーザー×3+ランダム弾）30,000Pts.



自機の移動方向を低速で追尾しながら、砲台正面へレーザー×3発＋ランダム弾を発射。レーザー発射の準備光が見えるまで正面をキープすれば、レーザーでランダム弾が見づらくなるのを回避していける。

攻撃パターン②:副砲（屈折レーザー×3）20,000Pts.



自機の移動方向を低速で追尾しながら、砲台正面へ屈折レーザー×3発を発射！ 屈折レーザーは自機を追尾して3回曲がるため、発射前に一端離れて反対側へ誘導～再度張り付きソード攻撃が安全確実だ。

攻撃パターン③:対空砲台×4（自機狙いツイン弾）10,000Pts.



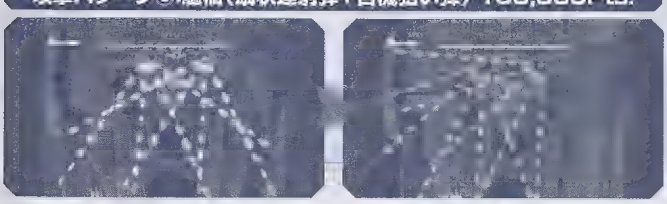
自機の移動方向を低速で追尾しながら、交差時にツインショットを連射する対空砲台×4基。副砲から連続で出現するが、内側へ張り付いていればショットを撃たれる前に片側2基を速攻破壊できるぞ!

攻撃パターン④:主砲2（炸裂弾→ランダム拡散弾）30,000Pts.



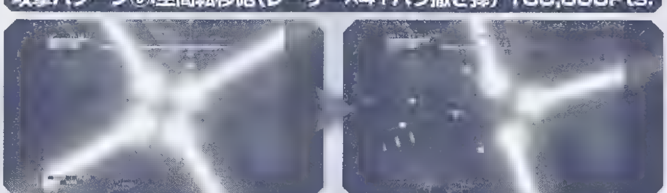
艦首側のみに設置された主砲で、砲台正面へ炸裂弾を断続的に発射。炸裂弾は画面端で停滞～周囲へ散弾を撒き散らすので、砲台に張り付いた状態でソード攻撃を継続。拡散弾は軌道を見て回避していく。

攻撃パターン⑤:艦橋（扇状連射弾+自機狙い弾）100,000Pts.



艦橋横の砲台×2基から4WAY（緑）→5WAY（赤）→6WAY（橙）の扇状弾＋一定ダメージで1P自機からの自機狙いショット。緑色＆赤色の扇状弾は自機狙いで、橙色の扇状弾のみが正面固定となっている。

攻撃パターン⑥:空間転移砲（レーザー×4+バラ撒き弾）100,000Pts.



中央パーツの転移砲×4基から外周へ向けたレーザー＋破壊した砲台から落下軌道のバラ撒き弾を発射。中央パーツは一定時間で回転方向が逆転するが、ソードでダメージを与えてO／D発動で問題無し。

敵機名称	得点	敵機名称	得点	敵機名称	得点	敵機名称	得点
装甲巡洋艦Izu-Mo	5,000Pts.	装甲巡洋艦Azu-Ma	5,000Pts.	中型移動砲Syun-Rai	5,000Pts.	GAD1式	10,000Pts.

全球団のRB、RWの成長値を公開!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
ベースボールヒーローズ2011 シャインスター

今月は早くも新選手カードの成長値を公開! この情報をもとに、少々早めのストーブリーグを展開してはいかが!?

Text:yK

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中(2011年9月21日)
■使用基板：ー

劇的に成長する選手も!? 選手カード最大レベルを公開!

今回は絶賛稼働中の『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』に登場する券種RW、RB、ロケテストカードの最大レベル時の能力を公開するぞ!

前作にくらべキャリアアップの最大値が9に変更となり、ますます最新券種の有効性が高まったので、ぜひ新チーム結成のヒントとしてほしい!

リストの見方

リストでは最大レベル(Lv9)時の能力を掲載しております。

リスト内略称(選手能力)

投手能力の略称:「球」は球速、「変」は変化球、「コ」はコントロール、「ス」はスタミナ、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「ピ」はピンチ、「左」は対左打者、「打」は打たれ強さ、「ラ」は対ランナー、「キ」キレ、「ノ」はノビ、「ク」はクイック、「疲」は疲労回復、「安」は安定度、「速」は球速を表します。
野手能力の略称:「パ」パワー、「ミ」はミート、「走」は走力、「送」は送球、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「チ」はチャンス、「左」は対左投手、「バ」はバント、「盗」は盗塁、「弾」は弾道、「エ」はエラー回避、「走」は走塁、「送」は送球、「安」は安定度、「捕」は捕手リードを表します。

リスト内略称(球種ゲージ)

「スラ」スライダー (Hスライダーなどは「Hスラ」と表記)、「Sチェ」はサークルチェンジ、「チェ」はチェンジアップ、「Sカ」はSカーブ、「フォ」はフォーク、「シュ」はシュート、「オリ」はオリジナル、「スラパ」はスライドパーム、「スク」はスクリュー、「シン」はシンキングファスト、「シンカ」はシンカー (Hシンカーなどは「Hシンカ」と表記、「ドロ」はドロップ、「カット」はカットファストを表します。

リスト内略称(SPECIAL SKILL)

「威圧」は威圧感、「尻上」は尻上がり、「勝運」勝負運、「反応」は打球反応、「速安」は球速安定、「GB」はジャイロボール、「スピ」はスピン、「変則」は変則軌道、「大舞」は大舞台、「AH」はアベレージヒッター、「PH」はパワーヒッター、「AT」はアーティスト、「LD」はラインドライブ、「CM」はチャンスメーカー、「サヨ」はサヨナラ、「流打」は流し打ち、「広角」は広角打法、「内安」は内野安打、「大舞」大舞台、「固打」は固め打ち、「職人」は守備職人、「体当」は体当たり、「スラ」はスライディング、「BL」はブロック、「MM」はムードメーカー、「先頭」は初回先頭打者本塁打、「LB」はレーザービーム、「プル」はプルヒッター、「選球」は選球眼、「デー」はデーゲーム、「ナイト」はナイトゲームを表します。

福岡ソフトバンクホークス

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11RW001/144	RW	吉川 輝昭	15	12	13	13	11	64	スラ2、カーブ2、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	
B11RB001/240	RB	馬原 孝浩	16	15	16	13	12	72	カット1、スラーブ2、フォーク4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	速安
B11RW002/144	RW	大場 翔太	15	14	15	13	12	69	スラ3、カーブ1、SFF3、シンカ2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	
B11RB002/240	RB	森福 允彦	14	15	17	13	13	72	Hスラ4、スラーブ3、チェンジ2、シュート2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	勝負
B11RB003/240	RB	和田 毅	15	15	16	17	13	76	スラ4、カーブ3、フォーク3、Sチェ2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	スピ、牽制
B11RB004/240	RB	ファルケンボーグ	18	17	16	13	12	76	カーブ4、SFF3	3	4	3	3	4	5	3	4	3	4	威圧、速安
B11RB005/240	RB	山田 大樹	16	13	13	16	13	71	スラ3、ドロ3、チェンジ2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	スピ、尻上
B11RB006/240	RB	岩嵜 翔	15	13	15	13	14	70	スラ3、Sカーブ3、チェンジ3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	反応
B11RB007/240	RB	杉内 俊哉	16	16	17	18	13	80	スラ3、スラーブ4、オリ3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	牽制、尻上
B11RB008/240	RB	攝津 正	15	14	17	15	14	75	スラ2、カーブ3、Hシンカ3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	
B11RB009/240	RB	金澤 健人	14	14	15	13	12	68	カット1、カーブ1、Vスラ3、シュート3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB010/240	RB	ホールトン	15	14	16	17	13	75	スラ2、ドロ3、チェンジ3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	牽制、尻上
B11RW003/144	RW	藤田 宗一	13	14	14	11	11	63	スラ3、カーブ1、シュート2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	
B11RW004/144	RW	山下 斐紹	11	11	16	17	12	67	捕手C	3	3	1	2	3	3	4	3	3	3	
B11RW005/144	RW	細川 亨	12	13	11	16	15	67	捕手C	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	プル、BL
B11RW006/144	RW	堂上 隼人	12	12	14	17	12	67	捕手D	3	3	1	1	2	3	3	4	3	3	
B11RW007/144	RW	山崎 勝己	11	12	13	16	13	65	捕手C	3	3	3	1	2	3	3	3	3	4	
B11RW008/144	RW	今宮 健太	11	10	17	17	14	69	一塁D、三塁D、遊撃C	3	3	1	3	3	3	4	3	3	1	
B11RB011/240	RB	松田 宣浩	16	17	16	16	14	79	三塁C、左翼D	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	LD、プル、CM、サヨ、内安、デー
B11RB012/240	RB	小久保 裕紀	16	17	12	13	14	72	一塁C	4	2	1	1	5	3	3	3	3	1	威圧、AT、プル、満塁、サヨ
B11RB013/240	RB	カブレラ	18	15	10	12	11	66	一塁D	4	4	1	1	5	3	3	2	3	1	威圧、PH、プル、サヨ、体当
B11RB014/240	RB	本多 雄一	13	18	19	15	17	82	二塁B	4	4	4	5	2	3	4	3	3	1	流打、初球、CM、満塁、内安
B11RB015/240	RB	川﨑 宗則	14	17	17	15	17	80	遊撃B	4	4	3	4	2	4	4	3	3	1	流打、初球、CM、固打、内安
B11RW009/144	RW	柴原 洋	12	13	13	14	14	66	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	
B11RW010/144	RW	松中 信彦	17	16	12	12	11	68	一塁D、左翼D	3	4	1	1	4	3	4	3	3	1	スラ、プル、逆境、代打、デー
B11RB016/240	RB	多村 仁志	16	16	14	16	16	78	左翼C、中堅C、右翼B	4	3	1	2	4	4	2	4	3	1	広角、初球、内安
B11RB017/240	RB	城所 龍磨	11	13	17	17	16	74	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	1	4	3	3	4	4	3	1	LB
B11RB018/240	RB	内川 聖一	15	19	14	15	15	78	一塁D、二塁D、三塁E、左翼C、中堅D、右翼D	4	3	2	3	3	3	4	3	3	1	AH、流打、初球、CM、固打
B11RW011/144	RW	長谷川 勇也	13	15	16	14	14	72	左翼D、中堅C、右翼D	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	選球
B11RB019/240	RB	福田 秀平	11	14	17	15	14	71	一塁D、左翼D、中堅C、右翼C	3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	
B11RW012/144	RW	柳田 悠岐	11	13	16	18	12	70	左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	3	3	3	4	2	3	1	
B11RB020/240	RB	オーティズ	17	14	13	14	11	69	一塁E、三塁E、左翼D	3	4	1	1	4	2	3	3	3	1	プル、逆境、代打、サヨ
A11TS001/048	TS	和田 毅	15	15	16	17	13	76	スラ4、カーブ3、フォーク3、Sチェ2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	スピ、牽制
A11TS002/048	TS	攝津 正	15	14	17	15	14	75	スラ2、カーブ3、Hシンカ3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	
A11TS003/048	TS	細川 亨	12	13	11	16	15	67	捕手C	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	プル、BL
A11TS004/048	TS	内川 聖一	15	19	14	15	15	78	一塁D、二塁D、三塁E、左翼C、中堅D、右翼D	4	3	2	3	3	3	4	3	3	1	AH、流打、初球、CM、固打

埼玉西武ライオンズ

カードNo	券種	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
B11RB021/240	RB	岸 孝之	15	15	16	16	13	75	スラ3、カーブ4、チェンジ3、シュート1	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	大舞、尻上、ナイト
B11RB022/240	RB	西口 文也	12	17	15	14	13	71	スラ4、カーブ1、フォーク3、シュート1	3	4	3	3	4	1	2	2	3	3	
B11RW013/144	RW	大石 達也	17	12	15	13	11	68	スラ3、カーブ1、フォーク2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	スピ
B11RB023/240	RB	石井 一久	13	15	15	15	12	70	カット2、スラーブ4、フォーク2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	大舞
B11RW014/144	RW	菊池 雄星	16	13	15	12	13	69	スラ3、Sカーブ1、チェンジ1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	
B11RB024/240	RB	涌井 秀章	15	13	17	18	17	80	スラ3、カーブ3、フォーク3、シュート2	3	4	3	2	3	4	2	4	3	3	反応、牽制

※116 ～ 121に掲載している数値に関しては株式会社コナミデジタルエンタテインメントがNPB BISプロ野球公式記録を基に独自に解析したものであり、実在する選手の能力とは関係ありません

カードNo	種類	選手名	速/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ビ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	妻/送	安/安	達/捕	SPECIAL SKILL
B11RW015/144	RW	平野　将光	14	13	14	14	12	67	スラ3、カーブ1、フォーク3、シュート2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
B11RB025/240	RB	ミンチェ	14	12	16	14	13	69	スラ3、カーブ2、フォーク2、シュート3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
B11RW016/144	RW	長田　秀一郎	15	12	12	13	13	65	スラ3、カーブ1、フォーク2、シュート1	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	
B11RB026/240	RB	牧田　和久	12	14	16	16	13	71	スラ3、カーブ2、チェンジ1、シンカ3、Hシュート3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	牽制、変則
B11RW017/144	RW	松永　浩典	13	15	14	13	11	66	スラ1、カーブ4、チェンジ2、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
B11RB027/240	RB	藤田　太陽	15	14	16	13	13	71	スラ3、カーブ1、フォーク3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	
B11RB028/240	RB	帆足　和幸	14	15	17	16	13	75	スラ1、Sカーブ2、スラバ4、スク1、シュート1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	デー
B11RB029/240	RB	シコースキー	17	10	16	12	14	69	カット2、チェンジ2	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	速安、牽制
B11RB030/240	RB	グラマン	15	15	15	13	12	70	スラ1、カーブ3、チェンジ4、シュート1	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	
B11RW018/144	RW	岡本　篤志	14	12	14	13	13	66	スラ2、カーブ1、チェンジ3、Hシュート2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
B11RB031/240	RB	銀仁朗	13	13	13	17	15	71	捕手C	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	BL
B11RW019/144	RW	岳野　竜也	14	13	11	15	11	64	捕手D、一塁E、三塁E	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	
B11RW020/144	RW	上本　達之	14	14	12	15	11	66	捕手C、一塁E、左翼E、右翼E	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	スラ、代打
B11RB032/240	RB	中島　裕之	17	17	16	14	15	79	三塁D、遊撃B	4	3	2	4	4	3	4	3	3	1	広角、大舞、AH、流打、初球、逆境、固打
B11RB033/240	RB	片岡　易之	13	15	19	12	17	76	二塁B、遊撃C	3	4	3	5	2	3	4	3	3	1	大舞、サヨ、内安
B11RW021/144	RW	阿部　真宏	12	12	13	14	16	67	一塁C、二塁C、三塁C、遊撃C	3	3	3	3	2	4	3	4	3	1	
B11RB034/240	RB	浅村　栄斗	14	16	16	15	15	76	一塁C、二塁D、三塁D、遊撃C	4	3	2	4	3	3	4	3	3	1	AH、初球、CM
B11RW022/144	RW	原　拓也	13	12	14	14	16	69	二塁C、三塁B、遊撃C	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	初球、代打
B11RB035/240	RB	フェルナンデス	17	15	13	13	9	67	一塁E、三塁E	3	3	1	1	4	1	3	2	3	1	プル、体当
B11RB036/240	RB	中村　剛也	19	15	13	14	12	73	一塁E、三塁D	3	3	1	2	5	2	3	2	4	1	威圧、PH、プル、連発、満塁
B11RB037/240	RB	栗山　巧	14	17	16	14	17	78	左翼C、中堅B、右翼C	4	3	4	4	3	3	2	3	3	1	AH、流打、CM、内安
B11RB038/240	RB	佐藤　友亮	13	12	16	13	17	71	二塁D、左翼C、中堅B、右翼B	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	初球
B11RB039/240	RB	ブラウン	18	13	13	14	9	67	左翼E、右翼E	4	3	1	1	5	2	3	2	3	1	PH、広角、逆境、連発、満塁
B11RB040/240	RB	高山　久	15	15	14	17	13	74	左翼D、中堅C、右翼C	3	4	2	2	3	3	3	3	3	1	初球、満塁
B11RW023/144	RW	秋山　翔吾	12	12	15	16	12	67	左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	
B11RW024/144	RW	斉藤　彰吾	12	12	16	13	13	66	左翼D、中堅C、右翼D	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	
A11TS005/048	TS	岸　孝之	15	15	16	16	13	75	スラ3、カーブ4、チェンジ3、シュート1	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	大舞、尻上、ナイト
A11TS006/048	TS	大石　達也	17	12	15	13	11	68	スラ3、カーブ1、フォーク2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	スピ
A11TS007/048	TS	上本　達之	14	14	12	15	11	66	捕手C、一塁E、左翼E、右翼E	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	スラ、代打
A11TS008/048	TS	高山　久	15	15	14	17	13	74	左翼D、中堅C、右翼C	3	4	2	2	3	3	3	3	3	1	初球、満塁

千葉ロッテマリーンズ

カードNo	種類	選手名	速/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ビ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	妻/送	安/安	達/捕	SPECIAL SKILL
B11RB041/240	RB	大嶺　祐太	15	14	13	15	10	67	スラ3、カーブ3、チェンジ3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
B11RW025/144	RW	吉見　祐治	13	14	16	14	12	69	スラ3、Sカーブ3、フォーク2、シュート1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	牽制
B11RW026/144	RW	大谷　智久	12	14	16	13	14	69	スラ3、カーブ3、フォーク2、シュート1	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	牽制
B11RB042/240	RB	成瀬　善久	13	15	18	18	13	77	スラ4、カーブ3、Sチェ3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	大舞、スピ
B11RB043/240	RB	唐川　侑己	15	16	18	17	10	76	Hスラ3、Sカーブ4、Sチェ2、シュート2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	反応、スピ、牽制、デー
B11RB044/240	RB	内　竜也	17	13	16	13	12	71	Hスラ2、Vスラ3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	大舞
B11RW027/144	RW	古谷　拓哉	15	10	13	13	11	62	スラ2、チェンジ2、シュート1	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	
B11RW028/144	RW	山本　一徳	15	13	13	13	11	65	Hスラ2、ドロ3、フォーク3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	
B11RB045/240	RB	伊藤　義弘	16	13	14	14	14	71	Vスラ3、オリ2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	反応、速安
B11RB046/240	RB	渡辺　俊介	10	14	16	16	13	69	スラ2、Sカーブ2、Hシンカ3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	スピ、牽制、尻上、デー
B11RB047/240	RB	ヘノ	17	13	15	15	12	72	Nカ3、シンキ1	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	
B11RB048/240	RB	薮田　安彦	15	15	16	13	13	72	スラ1、チェンジ3	3	5	3	4	4	4	4	3	3	3	
B11RB049/240	RB	マーフィー	14	17	15	15	11	72	スラ1、スラーブ4、チェンジ2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	尻上、勝負
B11RB050/240	RB	カルロス・ロサ	17	11	17	13	10	68	スラ3、チェンジ2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	
B11RB051/240	RB	里崎　智也	15	15	12	16	16	74	捕手C	3	3	3	1	3	3	3	4	3	4	広角、逆境、BL、選球
B11RW029/144	RW	金澤　岳	12	13	11	17	12	65	捕手D、一塁E	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	
B11RW030/144	RW	的場　直樹	13	11	13	13	12	62	捕手C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	スラ、MM
B11RW031/144	RW	今岡　誠	13	13	10	13	10	59	一塁E、三塁E	4	4	2	1	3	1	1	2	3	1	初球、逆境
B11RB052/240	RB	荻野　貴司	12	16	19	15	19	81	遊撃C、左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	5	2	3	4	3	3	1	初球、CM、内安
B11RB053/240	RB	井口　資仁	16	17	13	15	14	75	二塁C	4	3	1	2	3	3	3	3	3	1	AH、初球、CM、固打、連発、満塁、選球
B11RB054/240	RB	今江　敏晃	15	17	14	16	16	78	三塁B	4	3	4	3	3	4	3	4	3	1	プル、大舞、流打、逆境、固打、内安
B11RB055/240	RB	福浦　和也	15	16	11	12	15	69	一塁C	4	4	4	1	3	4	2	3	3	1	AH、流打、逆境、代打
B11RW032/144	RW	堀内　久雄	12	13	14	14	15	68	一塁C、二塁C、三塁D、遊撃C	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	
B11RW033/144	RW	根元　俊一	12	13	15	12	16	68	二塁B、三塁D、遊撃C、右翼D	3	3	2	4	2	3	3	2	3	1	
B11RW034/144	RW	高口　隆行	12	13	14	14	14	67	一塁D、二塁D、三塁C、遊撃C、左翼D	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	初球
B11RB056/240	RB	金　泰均	16	16	10	11	14	67	一塁C	4	4	1	1	5	3	3	3	3	1	AT、広角、大舞、流打、初球、体当
B11RB057/240	RB	清田　育宏	14	15	16	16	15	76	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	大舞、逆境
B11RB058/240	RB	伊志嶺　翔大	14	15	18	15	16	78	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	3	4	4	3	3	1	流打、CM、内安、デー
B11RW035/144	RW	大松　尚逸	16	14	12	13	12	67	左翼D、中堅D、右翼D	4	3	1	2	5	3	3	3	3	1	PH、逆境、満塁、サヨ、ナイト
B11RW036/144	RW	神戸　拓光	15	13	11	13	13	65	一塁D、左翼D、右翼D	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	CM
B11RB059/240	RB	南　竜介	12	12	14	19	14	71	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	
B11RB060/240	RB	岡田　幸文	12	16	18	15	19	80	左翼B、中堅A、右翼B	4	4	4	4	1	4	4	3	3	1	流打、固打、満塁、内安、デー
A11TS009/048	TS	成瀬　善久	13	15	18	18	13	77	スラ4、カーブ3、Sチェ3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	大舞、スピ
A11TS010/048	TS	マーフィー	14	17	15	15	11	72	スラ1、スラーブ4、チェンジ2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	尻上、勝負
A11TS011/048	TS	荻野　貴司	12	16	19	15	19	81	遊撃C、左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	5	2	3	4	3	3	1	初球、CM、内安
A11TS012/048	TS	清田　育宏	14	15	16	16	15	76	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	大舞、逆境

北海道日本ハムファイターズ

カードNo	種類	選手名	速/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ビ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	妻/送	安/安	達/捕	SPECIAL SKILL
B11RB061/240	RB	ウルフ	16	10	17	15	11	69	カット2、カーブ2、チェンジ2、Hシュート1	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	
B11RB062/240	RB	ダルビッシュ　有	17	17	16	19	13	82	カット3、スラーブ4、SFF2、Sチェ2、オリ3	4	3	3	3	4	5	2	3	3	4	大舞、威圧、尻上、剛球
B11RW037/144	RW	オビスポ	15	12	13	14	12	66	スラ3、カーブ3、チェンジ3、Hシンカ2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	
B11RB063/240	RB	榊原　諒	14	16	16	13	13	72	スラ4、カーブ2、フォーク3、シンキ2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	勝負
B11RW038/144	RW	斎藤　佑樹	14	12	16	15	14	71	スラ2、カーブ2、Vスラ3、Sチェ2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	大舞、勝負
B11RW039/144	RW	林　昌範	14	14	14	13	12	67	スラ3、カーブ3、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
B11RB064/240	RB	武田　久	15	14	17	13	13	72	スラ3、カーブ3、フォーク3、Hシュート2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	反応、スピ
B11RB065/240	RB	宮西　尚生	15	15	16	13	13	72	スラーブ4、Vスラ3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	
B11RW040/144	RW	八木　智哉	13	14	16	15	13	71	スラ3、カーブ3、フォーク2、Hスク3、シュート2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	牽制
B11RB066/240	RB	ケッペル	16	12	15	16	11	70	Hスラ3、カーブ2、チェンジ3、Hシンカ3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	速安、牽制
B11RB067/240	RB	武田　勝	11	14	18	16	14	73	スラ3、スラーブ3、オリ3、シュート1	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	反応、牽制
B11RB068/240	RB	増井　浩俊	16	14	16	13	12	71	スラ3、カーブ2、フォーク3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	スピ

B11RB069/240	RB	谷元 圭介	15	12	15	13	12	67	カット3、カーブ1、チェンジ2、シュート1	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	スピ
B11RW041/144	RW	多田野 数人	13	14	15	13	14	69	Hスラ3、ドロ1、フォーク3、Sチェ1、シンキ1	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	牽制
B11RW042/144	RW	鶴岡 慎也	12	13	13	16	14	68	捕手C	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	流打、BL
B11RW043/144	RW	中嶋 聡	10	11	10	16	14	61	捕手C	3	3	3	1	2	3	3	3	3	4	職人
B11RB070/240	RB	大野 奨太	12	13	13	17	15	70	捕手C	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	
B11RW044/144	RW	今成 亮太	11	12	14	15	13	65	捕手D	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	
B11RB071/240	RB	田中 賢介	13	16	17	13	18	77	二塁A	4	3	4	4	2	3	4	3	3	1	流打、初球、固打、内安、選球
B11RB072/240	RB	飯山 裕志	11	12	16	15	17	71	二塁C、三塁B、遊撃B、左翼E	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	職人
B11RB073/240	RB	小谷野 栄一	14	16	14	15	17	76	一塁C、二塁B	4	4	3	3	3	4	4	3	3	1	流打、初球、固打
B11RB074/240	RB	中田 翔	17	15	12	16	12	72	一塁D、左翼D	4	3	2	3	5	2	3	3	3	1	PH、プル、逆境、連発、満塁、MM
B11RB075/240	RB	金子 誠	13	14	14	15	17	73	遊撃B	3	3	4	3	3	4	4	4	3	1	流打、満塁、職人、デー
B11RB076/240	RB	ホフパワー	18	13	12	13	12	68	一塁D	3	3	1	1	5	2	3	2	3	1	PH、プル、初球、連発、体当
B11RW045/144	RW	二岡 智宏	15	14	13	13	13	68	一塁D、三塁D、遊撃C	3	3	2	1	4	3	3	3	3	1	広角、代打
B11RB077/240	RB	陽 岱鋼	13	15	18	17	15	78	遊撃D、左翼C、中堅C、右翼C	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	初球、逆境
B11RW046/144	RW	中島 卓也	11	12	16	14	15	68	二塁C、三塁D、遊撃C	3	3	3	3	2	4	4	4	3	1	流打、内安
B11RB078/240	RB	糸井 嘉男	15	17	18	18	18	86	左翼C、中堅B、右翼C	4	2	3	4	4	3	3	3	3	1	LD、広角、流打、初球、固打、内安、LB
B11RB079/240	RB	稲葉 篤紀	15	16	16	15	17	79	一塁D、右翼B	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	威圧、LD、流打、初球、逆境、サヨ、内安
B11RW047/144	RW	鵜久森 淳志	14	13	13	12	11	63	左翼D、中堅E、右翼D	3	3	2	2	4	2	3	2	3	1	流打、代打
B11RB080/240	RB	村田 和哉	10	14	19	14	16	73	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	流打、CM、内安
B11RW048/144	RW	佐藤 賢治	13	13	15	16	13	70	左翼D、中堅C、右翼D	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	広角
A11TS013/048	TS	斎藤 佑樹	14	12	16	15	14	71	カット2、カーブ2、Vスラ3、Sチェ2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	大舞、勝負
A11TS014/048	TS	鶴岡 慎也	12	13	13	16	14	68	捕手C	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	流打、BL
A11TS015/048	TS	中田 翔	17	15	12	16	12	72	一塁D、左翼D	4	3	2	3	5	2	3	3	3	1	PH、プル、逆境、連発、満塁、MM
A11TS016/048	TS	金子 誠	13	14	14	15	17	73	遊撃B	3	3	4	3	3	4	4	4	3	1	流打、満塁、職人、デー

オリックス・バファローズ

カードNo	券種	選手名	球	変	コ	ス	守	計	球種ゲージ	ピ	左	和	ラ	キ	ノ	ク	重	安	速	SPECIAL SKILL
			パ	ミ	走	送	守		適正ポジション	チ	左	バ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	
B11RB081/240	RB	木佐貫 洋	15	13	15	16	13	72	スラ2、カーブ2、フォーク3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	牽制
B11RB082/240	RB	平野 佳寿	17	13	17	13	14	74	スラ3、カーブ3、フォーク3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	反応
B11RB083/240	RB	香月 良太	15	13	15	14	14	71	カット2、フォーク1、シュート3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
B11RB084/240	RB	岸田 護	15	12	16	13	14	70	スラ3、カーブ3、チェンジ3、シュート2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	スピ
B11RB085/240	RB	寺原 隼人	18	12	15	18	12	75	スラ3、カーブ3、フォーク3、Sチェ1、シュート1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	反応、速安、尻上
B11RW049/144	RW	小林 雅英	15	13	13	13	11	65	Vスラ3、Hシュート3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	速安
B11RB086/240	RB	鴨志田 貴司	15	12	12	14	12	65	スラ3、フォーク2、シュート2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	速安
B11RW050/144	RW	高宮 和也	12	14	13	13	12	64	スラ3、スラーブ3、フォーク2、シュート3	3	4	3	3	3	1	4	3	3	3	牽制
B11RB087/240	RB	フィガロ	17	13	14	16	13	73	スラ3、カーブ3、チェンジ3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	反応、速安
B11RW051/144	RW	吉野 誠	11	12	15	12	12	62	スラ3、Sカーブ3、フォーク2、シュート3	3	4	2	3	3	1	3	3	3	2	
B11RW052/144	RW	中山 慎也	14	14	13	15	13	69	スラ3、カーブ3、チェンジ3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
B11RB088/240	RB	朴 賛浩	15	15	15	16	13	74	スラ3、カーブ4、チェンジ3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	速安
B11RB089/240	RB	西 勇輝	14	14	15	15	12	70	スラ3、カーブ3、フォーク2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	勝負
B11RW053/144	RW	日高 剛	13	13	11	15	14	66	捕手C	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	BL
B11RW054/144	RW	鈴木 郁洋	12	12	15	14	13	66	捕手C	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	サヨ
B11RW055/144	RW	伊藤 光	12	11	14	16	14	67	捕手C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	BL
B11RB090/240	RB	後藤 光尊	14	15	15	15	17	76	二塁B、三塁C、遊撃C	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	初球、固打
B11RB091/240	RB	山崎 浩司	13	13	14	13	15	68	二塁C、三塁C、遊撃C	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	流打
B11RW056/144	RW	李 承燁	16	13	12	12	12	65	一塁D	3	3	2	3	4	2	3	2	3	1	LD、プル、連発、代打
B11RB092/240	RB	ヘスマン	17	13	13	14	13	70	一塁D、三塁D	3	3	1	1	5	3	3	3	3	1	PH
B11RW057/144	RW	金子 圭輔	11	13	16	12	15	67	一塁D、二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D	3	3	4	3	1	3	4	3	3	1	
B11RW058/144	RW	大引 啓次	12	15	15	15	16	73	遊撃C	4	3	4	2	2	3	3	3	3	1	
B11RB093/240	RB	北川 博敏	14	16	12	13	12	67	一塁D、三塁E	4	4	3	2	3	2	3	2	3	1	逆境、代打、満塁
B11RB094/240	RB	バルディリス	15	15	14	16	16	76	一塁D、二塁D、三塁B	4	2	3	2	3	3	3	3	3	1	スラ、初球、逆境
B11RB095/240	RB	野中 信吾	11	13	19	12	12	67	二塁D、遊撃D、左翼D	3	3	3	3	1	3	5	2	3	1	
B11RB096/240	RB	森山 周	11	14	18	14	16	73	一塁E、二塁D、三塁D、遊撃D、左翼C、中堅C、右翼C	3	3	4	3	1	3	4	3	3	1	内安
B11RB097/240	RB	赤田 将吾	13	14	15	13	16	71	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	サヨ
B11RB098/240	RB	駿太	12	14	17	17	15	75	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	4	3	2	3	3	3	3	1	LB
B11RB099/240	RB	坂口 智隆	12	17	17	17	18	81	左翼B、中堅A、右翼B	4	3	4	3	2	4	4	4	3	1	AH、流打、CM、固打、内安、LB
B11RW059/144	RW	田口 壮	13	15	14	15	17	74	左翼B、中堅B、右翼B	3	4	4	3	2	4	4	4	3	1	職人
B11RB100/240	RB	T－岡田	17	15	13	13	13	71	一塁D、左翼D、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	3	3	3	3	1	AT、大舞、逆境、連発
B11RW060/144	RW	深江 真登	11	13	18	15	15	72	左翼D、中堅D、右翼C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	
A11TS017/048	TS	朴 賛浩	15	15	15	16	13	74	スラ3、カーブ4、チェンジ3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	速安
A11TS018/048	TS	後藤 光尊	14	15	15	15	17	76	二塁B、三塁C、遊撃C	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	初球、固打
A11TS019/048	TS	李 承燁	16	13	12	12	12	65	一塁D	3	3	2	3	4	2	3	2	3	1	LD、プル、連発、代打
A11TS020/048	TS	駿太	12	14	17	17	15	75	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	4	3	2	3	3	3	3	1	LB

東北楽天ゴールデンイーグルス

カードNo	券種	選手名	球	変	コ	ス	守	計	球種ゲージ	ピ	左	和	ラ	キ	ノ	ク	重	安	速	SPECIAL SKILL
			パ	ミ	走	送	守		適正ポジション	チ	左	バ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	
B11RB101/240	RB	塩見 貴洋	14	14	16	15	11	70	カット1、Sカーブ3、フォーク2、Sチェ1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	速安
B11RW061/144	RW	佐竹 健太	13	12	14	12	12	63	スラ3、カーブ3、スク1、シュート1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	
B11RB102/240	RB	ラズナー	14	15	15	16	12	72	カット1、ドロ4、フォーク2、シンキ1	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	牽制
B11RB103/240	RB	田中 将大	17	15	17	19	14	82	Hスラ2、オリ3、フォーク3、Sチェ2、シュート2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	大舞、威圧、スピ、速安
B11RB104/240	RB	長谷部 康平	14	14	13	14	13	68	Sスラ3、チェンジ3、Sチェ2、シュート1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	牽制
B11RB105/240	RB	岩隈 久志	15	16	16	16	16	79	スラ3、カーブ2、フォーク4、シュート2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	大舞、反応、牽制、尻上
B11RW062/144	RW	戸村 健次	15	14	14	14	12	69	カーブ2、フォーク3、Sチェ2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	スピ
B11RB106/240	RB	片山 博視	16	12	16	13	12	69	スラ3、Sカーブ3、チェンジ2、シュート1	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	
B11RB107/240	RB	永井 怜	14	14	15	16	14	73	スラ3、ドロ3、SFF3、シュート2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	尻上
B11RW063/144	RW	美馬 学	16	12	15	13	13	69	スラ3、カーブ2、フォーク2、シンカ2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	スピ
B11RB108/240	RB	青山 浩二	15	15	15	13	14	72	スラ3、カーブ2、オリ4、シュート2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	
B11RB109/240	RB	川岸 強	14	14	15	13	13	69	カット2、カーブ2、フォーク1、シンカ3、シュート2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RW064/144	RW	小山 伸一郎	17	10	13	13	12	65	スラ1、カーブ2、フォーク2、Hシンカ2、シュート1	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	速安、勝負
B11RB110/240	RB	スパイアー	16	12	15	12	12	67	スラ3、カーブ2、チェンジ2、シンカ3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	
B11RB111/240	RB	嶋 基宏	13	15	14	16	14	72	捕手C	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	流打、逆境、BL
B11RW065/144	RW	井野 卓	12	11	12	16	13	64	捕手D	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	
B11RB112/240	RB	内村 賢介	11	14	18	13	16	72	二塁B、三塁E、遊撃C、左翼D	3	3	3	3	1	3	4	3	3	1	内安
B11RB113/240	RB	岩村 明憲	15	15	15	16	15	76	二塁C、三塁C	3	4	2	2	4	3	4	3	3	1	LD、広角

B11RW066/144	RW	ルイーズ	16	12	10	11	10	59	一塁E	3	3	1	1	5	2	3	2	3	1	PH、サヨ
B11RB114/240	RB	高須 洋介	13	16	15	12	17	73	二塁B、遊撃D	3	3	3	3	2	4	4	3	3	1	流打、初球、CM、内安、職人
B11RB115/240	RB	山﨑 武司	17	15	10	11	9	62	一塁E	3	4	1	2	4	2	2	2	3	1	LD、プル、大舞、初球、固打、連発、選球
B11RB116/240	RB	草野 大輔	15	15	13	13	13	69	一塁E、二塁D、三塁C、遊撃D、左翼D	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	スラ
B11RB117/240	RB	松井 稼頭央	15	15	18	16	15	79	二塁C、遊撃C	3	3	4	4	3	2	4	2	3	1	プル、初頭
B11RW067/144	RW	大廣 翔治	15	12	12	13	12	64	一塁D、三塁E、左翼E、右翼E	3	3	3	2	4	2	2	2	3	1	プル
B11RW068/144	RW	銀次	11	13	14	14	12	64	二塁D、三塁D	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	広角
B11RW069/144	RW	枡田 慎太郎	13	12	15	14	12	66	二塁D、一塁D、遊撃D、左翼E	3	3	4	3	3	2	4	2	3	1	代打
B11RB118/240	RB	中村 真人	13	15	17	13	14	72	左翼C、中堅C、右翼C	3	3	4	3	2	3	4	3	3	1	満塁、内安
B11RW070/144	RW	中島 俊哉	13	12	15	13	13	66	左翼C、中堅D、右翼D	3	4	3	2	2	3	3	2	3	1	
B11RB119/240	RB	聖澤 諒	13	16	20	12	16	77	左翼D、中堅B、右翼C	4	3	4	5	1	3	4	3	3	1	流打、初球、固打、満塁、内安
B11RW071/144	RW	横川 史学	13	13	14	15	11	66	一塁E、三塁E、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1	代打
B11RW072/144	RW	平石 洋介	12	12	14	15	13	66	一塁D、左翼C、中堅D、右翼C	3	3	2	3	2	2	4	2	3	1	
B11RB120/240	RB	鉄平	14	16	17	14	16	77	左翼D、中堅C、右翼B	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	AH、サヨ、内安
A11TS021/048	TS	塩見 貴洋	14	14	16	15	11	70	スラ1、Sカーブ3、フォーク2、Sチェ1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	速安
A11TS022/048	TS	草野 大輔	15	15	13	13	13	69	一塁E、二塁D、三塁C、遊撃D、左翼D	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	スラ
A11TS023/048	TS	松井 稼頭央	15	15	18	16	15	79	二塁C、遊撃C	3	3	4	4	3	2	4	2	3	1	プル、初頭
A11TS024/048	TS	鉄平	14	16	17	14	16	77	左翼D、中堅C、右翼B	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	AH、サヨ、内安

中日ドラゴンズ

カードNo	弾種	選手名	球 / パ	変 / ミ	コ / 走	ス / 送	守 / 守	計	球種ゲージ / 適正ポジション	ピ / チ	左 / 左	打 / パ	ラ / 盗	キ / 弾	ノ / エ	ク / 走	要 / 送	安 / 安	連 / 捕	SPECIAL SKILL
B11RB121/240	RB	岩瀬 仁紀	13	15	17	13	15	73	Hスラ4、シュート2	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	威圧、速安
B11RW073/144	RW	朝倉 健太	14	12	16	16	11	69	スラ2、SFF3、Hシュート3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
B11RB122/240	RB	川井 雄太	12	15	17	16	13	73	カット1、Sカーブ3、Sチェ3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	速安、勝負
B11RB123/240	RB	吉見 一起	15	16	18	17	14	80	Hスラ3、フォーク3、Sチェ2、Hシュート2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	反応、尻上
B11RB124/240	RB	チェン	17	14	15	17	14	77	スラ3、Sカーブ3、チェンジ3、シュート1	4	3	4	3	3	5	3	3	3	4	牽制、尻上
B11RW074/144	RW	大野 雄大	16	12	15	15	12	70	スラ2、カーブ2、オリ3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	大舞
B11RB125/240	RB	鈴木 義広	13	15	16	13	12	69	スラ4、フォーク2、Hシンカ3、Hシュート2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	勝負
B11RB126/240	RB	山内 壮馬	14	14	15	16	12	71	スラ3、Sカーブ3、フォーク3、シュート3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	牽制
B11RB127/240	RB	山井 大介	15	17	12	15	12	71	オリ4、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	大舞、尻上
B11RB128/240	RB	平井 正史	14	12	16	13	12	67	Hスラ2、フォーク3、シュート2	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	
B11RW075/144	RW	三瀬 幸司	13	14	16	13	12	68	スラ3、カーブ2、フォーク2、スク2、シュート2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	
B11RB129/240	RB	浅尾 拓也	17	15	17	13	19	81	スラ4、フォーク3	3	3	3	3	4	4	4	5	3	4	威圧、反応、牽制
B11RW076/144	RW	小笠原 孝	12	12	17	15	14	70	Hスラ3、カーブ3、スク2、シュート1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	牽制
B11RB130/240	RB	M・ネルソン	17	13	16	17	12	75	スラ2、オリ3	4	4	3	4	3	3	3	5	3	4	
B11RB131/240	RB	河原 純一	13	13	16	13	13	68	スラ3、カーブ2、フォーク3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	スピ
B11RW077/144	RW	小林 正人	12	15	17	13	12	69	Hスラ4、カーブ1、Hシュート3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	
B11RB132/240	RB	谷繁 元信	13	13	12	17	18	73	捕手B	3	3	4	2	3	4	3	4	3	5	大舞、サヨ、BL
B11RW078/144	RW	前田 章宏	13	11	12	15	13	64	捕手D	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	BL
B11RW079/144	RW	小山 桂司	12	13	15	16	11	67	捕手D、三塁E	4	3	3	3	2	2	4	2	3	2	内安
B11RB133/240	RB	荒木 雅博	13	16	18	13	18	78	二塁B、遊撃B	3	3	3	5	3	3	5	2	3	1	CM、逆境、固打
B11RB134/240	RB	井端 弘和	11	15	15	14	19	74	二塁A、遊撃B	3	4	4	3	2	4	4	3	3	1	流打、初球
B11RW080/144	RW	佐伯 貴弘	13	13	14	13	12	65	一塁D、左翼D、右翼D	4	3	2	1	3	2	3	2	3	1	代打、体当、MM
B11RB135/240	RB	森野 将彦	17	16	13	15	13	74	一塁D、二塁E、三塁D、遊撃E、左翼E、中堅E、右翼E	3	1	3	3	4	3	3	2	3	1	LD、固打、連発、選球
B11RW081/144	RW	水田 圭介	11	11	16	13	16	67	二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅E、右翼E	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	
B11RB136/240	RB	ブランコ	18	14	12	14	11	69	一塁D、右翼E	4	3	1	3	5	2	3	2	3	1	PH、初球、固打、サヨ、体当
B11RW082/144	RW	岩﨑 達郎	11	13	17	13	16	70	二塁B、三塁C、遊撃B	3	3	4	4	2	4	4	3	3	1	CM
B11RW083/144	RW	福田 永将	15	13	13	13	12	66	一塁D、三塁D	3	3	2	2	4	3	3	3	3	1	プル、代打
B11RB137/240	RB	和田 一浩	17	17	12	14	14	74	左翼C、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	4	3	4	3	1	威圧、PH、広角、初球、逆境、満塁、サヨ、選球
B11RB138/240	RB	大島 洋平	12	14	17	14	15	72	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	4	3	2	4	4	3	3	1	流打
B11RB139/240	RB	英智	12	12	19	19	17	79	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	2	4	4	4	3	1	職人、LB
B11RW084/144	RW	グスマン	16	12	11	16	12	67	一塁D、三塁E、右翼D	2	3	1	1	5	2	3	2	3	1	PH
B11RB140/240	RB	堂上 剛裕	15	14	13	16	12	70	左翼D、右翼D	4	3	2	2	3	2	3	2	3	1	初球、代打、サヨ、LB
A11TS025/048	TS	山井 大介	15	17	12	15	12	71	オリ4、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	大舞、尻上
A11TS026/048	TS	浅尾 拓也	17	15	17	13	19	81	スラ4、フォーク3	3	3	3	3	4	4	4	5	3	4	威圧、反応、牽制
A11TS027/048	TS	和田 一浩	17	17	12	14	14	74	左翼C、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	4	3	4	3	1	威圧、PH、広角、初球、逆境、満塁、サヨ、選球
A11TS028/048	TS	大島 洋平	12	14	17	14	15	72	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	4	3	2	4	4	3	3	1	流打

阪神タイガース

カードNo	弾種	選手名	球 / パ	変 / ミ	コ / 走	ス / 送	守 / 守	計	球種ゲージ / 適正ポジション	ピ / チ	左 / 左	打 / パ	ラ / 盗	キ / 弾	ノ / エ	ク / 走	要 / 送	安 / 安	連 / 捕	SPECIAL SKILL
B11RB141/240	RB	渡辺 亮	14	12	15	14	14	69	Hスラ3、カーブ2、オリ3、シュート1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	
B11RB142/240	RB	榎田 大樹	14	15	15	13	14	71	スラ4、カーブ1、オリ3、Hスク2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	反応、牽制
B11RB143/240	RB	能見 篤史	15	16	16	18	14	79	スラ4、カーブ2、フォーク3、オリ2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	反応、牽制
B11RW085/144	RW	藤原 正典	13	14	15	12	13	67	スラ3、スラーブ2、フォーク3、スク2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	スピ
B11RB144/240	RB	岩田 稔	14	16	15	15	12	72	カット3、スラーブ4、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	反応
B11RB145/240	RB	藤川 球児	17	13	16	12	14	72	スラーブ3、SFF3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	4	威圧、剛球
B11RW086/144	RW	小嶋 達也	15	12	14	13	12	66	スラ2、Sカーブ2、チェンジ3、シュート1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	スピ
B11RB146/240	RB	久保田 智之	16	12	14	13	12	67	Hスラ3、カーブ2、Vカット3、Sチェ2	3	3	2	3	3	3	3	5	3	4	
B11RB147/240	RB	久保 康友	15	14	15	16	15	75	スラ3、カーブ3、フォーク3、シュート2	3	4	4	3	3	3	5	4	3	3	反応
B11RB148/240	RB	小林宏	15	16	16	13	15	75	カット3、カーブ2、フォーク4、Sチェ3、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	反応
B11RW087/144	RW	下柳 剛	10	14	16	13	13	66	スラ3、カーブ2、フォーク2、シュート3	3	3	3	3	3	1	4	2	3	2	牽制、ナイト
B11RB149/240	RB	西村 憲	14	15	15	12	15	71	スラーブ2、Vスラ4、Sチェ1、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	
B11RB150/240	RB	メッセンジャー	16	13	15	14	11	69	オリ3、ドロ3、SFF1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	
B11RB151/240	RB	スタンリッジ	16	15	15	16	12	74	Hスラ3、Nカ4、シュート2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	尻上、ナイト
B11RB152/240	RB	城島 健司	17	15	11	18	14	75	捕手B	3	4	1	1	5	3	2	4	3	3	PH、プル、BL
B11RW088/144	RW	藤井 彰人	12	12	12	15	14	65	捕手C	4	3	3	1	3	3	3	3	3	4	MM
B11RW089/144	RW	大和	11	13	18	16	17	75	二塁C、遊撃B、左翼D、右翼D	3	3	4	4	1	3	4	3	3	1	スラ
B11RB153/240	RB	上本 博紀	12	14	17	14	17	74	二塁B、三塁E、遊撃C	4	3	4	4	2	3	4	3	3	1	
B11RB154/240	RB	鳥谷 敬	15	16	16	16	15	78	遊撃C	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	流打、初球、満塁、内安、選球
B11RW090/144	RW	関本 賢太郎	13	14	12	14	14	67	一塁C、二塁C、三塁C	3	4	4	1	3	3	3	3	3	1	流打、CM、代打、サヨ
B11RB155/240	RB	平野 恵一	12	17	17	14	20	80	二塁A、遊撃D、左翼D、中堅B、右翼C	4	3	4	2	1	3	4	2	3	1	スラ、初球、CM、固打、内安、デー
B11RB156/240	RB	新井 貴浩	16	17	12	13	15	73	一塁C、三塁D	3	3	1	2	4	2	3	2	3	1	LD、スラ、プル、CM、固打、サヨ
B11RW091/144	RW	新井 良太	14	14	13	13	13	67	一塁D、三塁D、左翼E	4	4	2	2	4	2	3	2	3	1	初球、満塁、サヨ
B11RW092/144	RW	坂 克彦	12	14	16	13	14	69	二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	

B11RB157/240	RB	ブラゼル	18	15	11	13	11	68	一塁D	3	3	1	1	5	2	1	2	3	1	PH、プル、初球、連発、体当、ナイト
B11RW093/144	RW	柴田　講平	12	13	18	16	13	72	左翼D、中堅C、右翼D	4	3	3	2	2	2	3	3	3	1	流打
B11RW094/144	RW	金本　知憲	15	13	13	9	10	60	左翼E	3	4	1	2	4	2	3	2	3	1	LD、プル、大舞
B11RB158/240	RB	俊介	13	15	17	16	15	76	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	4	3	3	3	4	3	3	1	流打、初球、逆境、内安
B11RB159/240	RB	浅井　良	13	14	14	15	13	69	左翼D、中堅C、右翼D	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	初球
B11RB160/240	RB	マートン	15	18	15	12	15	75	左翼C、中堅D、右翼C	3	5	1	3	4	3	3	3	3	1	スラ、AH、流打、初球、固打、初頭、内安
B11RW095/144	RW	桧山　進次郎	12	13	12	12	11	60	右翼D	4	3	1	3	4	3	3	2	3	1	初球、逆境、代打
B11RW096/144	RW	林　威助	15	14	14	12	11	66	一塁E、左翼D、中堅E、右翼D	3	3	1	2	4	2	2	2	3	1	LD、プル、初球、逆境、代打
A11TS029/048	TS	榎田　大樹	14	15	15	13	14	71	スラ4、カーブ1、オリ3、Hスク2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	反応、牽制
A11TS030/048	TS	小林宏	15	16	16	13	15	75	カット3、カーブ2、フォーク4、Sチェ3、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	反応
A11TS031/048	TS	坂　克彦	12	14	16	13	14	69	二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	
A11TS032/048	TS	ブラゼル	18	15	11	13	11	68	一塁D	3	3	1	1	5	2	1	2	3	1	PH、プル、初球、連発、体当、ナイト

読売ジャイアンツ

カードNo	券種	選手名	球 パ	変 ミ	コ 走	ス 送	守 守	計	球種ゲージ 適正ポジション	チ	左	パ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	SPECIAL SKILL
B11RB161/240	RB	久保　裕也	14	15	15	15	12	71	スラ3、Sカーブ3、フォーク3、シンカ2、シュート1	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	
B11RB162/240	RB	高木　康成	13	16	15	14	12	70	スラ3、Sカーブ4、フォーク2、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
B11RB163/240	RB	澤村　拓一	17	12	15	16	12	72	スラ2、カーブ3、オリ3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	速安、牽制
B11RB164/240	RB	東野　峻	15	14	13	17	15	74	スラ3、ドロ3、フォーク3、Sチェ2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	牽制
B11RB165/240	RB	越智　大祐	17	15	12	14	12	70	スラ3、カーブ3、フォーク4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	速安
B11RB166/240	RB	内海　哲也	14	15	16	15	14	74	スラ2、ドロ4、フォーク2、Sチェ3、シュート1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	牽制
B11RB167/240	RB	金刃　憲人	14	12	14	14	13	67	スラ3、スラーブ3、フォーク2、シュート1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
B11RB168/240	RB	グライシンガー	14	15	17	15	13	74	カット1、カーブ2、オリ4、シュート1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	反応、牽制
B11RB169/240	RB	西村　健太朗	15	15	15	15	14	74	スラ3、フォーク2、Hシュート4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	速安、牽制
B11RW097/144	RW	M I C H E A L	14	16	15	11	10	66	スラ3、スラーブ4、チェンジ3、シンカ2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	
B11RW098/144	RW	ロメロ	16	13	15	12	12	68	スラ2、フォーク3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	速安
B11RW099/144	RW	アルバラデホ	16	12	13	12	11	64	スラ3、カーブ3、チェンジ3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	速安
B11RW100/144	RW	トーレス	14	12	12	14	12	64	カット3、カーブ2、チェンジ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB170/240	RB	山口　鉄也	14	13	17	13	13	70	スラ3、カーブ1、チェンジ2、シュート1	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	反応、勝負
B11RB171/240	RB	ゴンザレス	14	12	16	15	14	71	スラ3、チェンジ3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	尻上
B11RB172/240	RB	阿部　慎之助	18	16	10	15	12	71	捕手D	3	4	1	3	4	3	3	3	3	3	広角、初球、満塁、サヨ
B11RW101/144	RW	加藤　健	12	12	13	14	12	63	捕手D	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	
B11RW102/144	RW	鶴岡　一成	12	14	14	13	12	65	捕手C	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	流打
B11RW103/144	RW	寺内　崇幸	11	12	15	16	16	70	二塁C、三塁C、遊撃C	3	3	3	4	2	4	4	4	3	1	CM、職人
B11RB173/240	RB	小笠原　道大	16	16	12	13	13	70	一塁C、三塁D	3	3	1	1	4	2	3	2	3	1	威圧、LD、固打
B11RB174/240	RB	坂本　勇人	16	16	15	15	14	76	遊撃C	4	4	3	3	3	1	4	2	3	1	プル、初球、逆境、満塁、初頭
B11RB175/240	RB	亀井　義行	14	15	16	16	16	77	一塁D、三塁D、左翼D、中堅C、右翼C	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	初球、代打、満塁、サヨ
B11RB176/240	RB	脇谷　亮太	12	14	17	15	14	72	二塁D、三塁C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	CM
B11RW104/144	RW	ライアル	13	13	12	14	12	64	二塁D、三塁D	3	3	1	1	3	2	3	3	3	1	
B11RW105/144	RW	田中　大二郎	13	12	13	16	12	66	一塁D、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	
B11RB177/240	RB	ラミレス	18	16	11	13	10	68	左翼E	4	4	1	3	5	2	3	2	3	1	PH、プル、初球、逆境、満塁
B11RB178/240	RB	長野　久義	16	17	15	16	14	78	左翼D、中堅C、右翼C	4	3	2	4	3	3	4	3	3	1	広角、AH、初球、固打、満塁、内安
B11RW106/144	RW	谷　佳知	13	14	14	11	14	66	一塁D、左翼C、中堅C、右翼C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	流打、代打
B11RB179/240	RB	鈴木　尚広	11	14	18	12	14	69	左翼C、中堅C、右翼D	3	4	3	5	1	3	5	2	3	1	スラ、CM
B11RW107/144	RW	高橋　由伸	15	15	12	14	13	69	一塁D、左翼D、中堅D、右翼D	4	2	1	1	5	3	3	3	3	1	AT、広角、初球
B11RB180/240	RB	紺田　敏正	12	13	18	14	16	73	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	代打、内安
B11RW108/144	RW	矢野　謙次	14	14	14	14	13	69	左翼D、中堅D、右翼C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	初球、代打
A11TS033/048	TS	澤村　拓一	17	12	15	16	12	72	スラ2、カーブ3、オリ3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	速安、牽制
A11TS034/048	TS	阿部　慎之助	18	16	10	15	12	71	捕手D	3	4	1	3	4	3	3	3	3	3	広角、初球、満塁、サヨ
A11TS035/048	TS	亀井　義行	14	15	16	16	16	77	一塁D、三塁D、左翼D、中堅C、右翼C	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	初球、代打、満塁、サヨ
A11TS036/048	TS	ラミレス	18	16	11	13	10	68	左翼E	4	4	1	3	5	2	3	2	3	1	PH、プル、初球、逆境、満塁

東京ヤクルトスワローズ

カードNo	券種	選手名	球 パ	変 ミ	コ 走	ス 送	守 守	計	球種ゲージ 適正ポジション	チ	左	パ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	SPECIAL SKILL
B11RB181/240	RB	由規	19	16	12	17	13	77	Hスラ4、カーブ3、オリ2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	5	反応、スピ、尻上
B11RB182/240	RB	林　昌勇	19	15	15	13	13	75	スラ4、Sカーブ2、フォーク2、シンカ3	3	3	3	3	4	5	3	4	3	4	威圧、スピ、速安
B11RB183/240	RB	村中　恭兵	16	14	12	14	13	69	スラ2、スラーブ3、SFF3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	スピ、牽制
B11RB184/240	RB	石川　雅規	12	16	17	16	15	76	カット3、オリ4、スク3、シュート2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	反応、牽制
B11RB185/240	RB	松岡　健一	15	14	17	13	12	71	スラ3、ドロ3、フォーク3、シュート1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	
B11RB186/240	RB	増渕　竜義	16	14	12	16	11	69	スラ3、フォーク2、Hシンカ3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	
B11RB187/240	RB	館山　昌平	16	14	17	17	14	78	スラ3、Nカ2、フォーク3、シンカ1、Hシュート1	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	牽制、尻上、勝負
B11RW109/144	RW	久古　健太郎	14	13	13	13	11	64	スラ3、カーブ2、チェンジ2、シンキ2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	勝負
B11RB188/240	RB	バーネット	15	14	16	13	11	69	スラ3、カーブ3、チェンジ2、シンキ2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	反応
B11RW110/144	RW	橋本　義隆	15	14	15	13	12	69	スラ2、カーブ3、チェンジ3、シュート2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	
B11RW111/144	RW	七條　祐樹	14	14	16	14	11	69	スラ3、カーブ3、チェンジ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RW112/144	RW	日高　亮	13	12	13	14	10	62	スラ3、Sカーブ2、フォーク2、スク1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
B11RW113/144	RW	赤川　克紀	14	13	13	13	11	64	スラ3、カーブ2、フォーク2、シュート1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RW114/144	RW	山本　斉	14	12	13	14	11	64	スラ3、カーブ3、チェンジ1、シュート2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB189/240	RB	押本　健彦	16	13	15	13	11	68	スラ2、Sカーブ3、フォーク2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	
B11RB190/240	RB	相川　亮二	13	15	13	15	16	72	捕手C	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	CM、体当、BL
B11RW115/144	RW	川本　良平	14	13	15	13	12	67	捕手D	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	初球、サヨ
B11RB191/240	RB	中村　悠平	11	13	15	17	14	70	捕手C	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	BL
B11RB192/240	RB	宮本　慎也	13	16	13	13	19	74	二塁C、三塁B、遊撃B	4	3	4	3	2	4	3	4	4	1	AH、流打、初球、満塁、内安、職人
B11RB193/240	RB	田中　浩康	13	16	15	13	18	75	二塁B、遊撃D	3	4	5	3	2	4	4	3	3	1	スラ、内安
B11RW116/144	RW	武内　晋一	12	14	13	12	17	68	一塁B、左翼D、中堅D、右翼D	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	代打、サヨ
B11RW117/144	RW	山田　哲人	14	13	16	15	13	71	二塁D、三塁D、遊撃D、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
B11RB194/240	RB	畠山　和洋	17	17	11	13	12	70	一塁D、三塁D、左翼D	4	3	1	1	4	2	2	2	3	1	LD、プル、初球、CM、固打、連発、デー
B11RB195/240	RB	川端　慎吾	12	15	16	15	14	72	二塁D、三塁D、遊撃C	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	初球、固打
B11RB196/240	RB	ホワイトセル	16	15	12	13	12	68	一塁D、左翼E	4	3	1	1	4	2	1	2	3	1	プル、初球、連発、代打、体当
B11RW118/144	RW	三輪　正義	11	13	19	13	12	68	二塁D、三塁E、遊撃E、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	4	1	2	4	2	3	1	
B11RW119/144	RW	濱中　治	14	13	13	10	10	60	一塁E、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	1	1	4	2	2	2	3	1	
B11RB197/240	RB	青木　宣親	14	19	18	15	15	81	左翼C、中堅C、右翼C	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	威圧、大舞、AH、流打、CM、逆境、固打、内安
B11RB198/240	RB	福地　寿樹	12	14	18	10	15	69	一塁E、左翼C、中堅D、右翼D	3	3	4	5	2	3	5	2	3	1	流打、CM、内安
B11RB199/240	RB	バレンティン	19	17	14	16	13	79	左翼D、中堅D、右翼C	3	3	1	3	5	2	3	3	4	1	PH、広角、初球、CM、固打、連発、選球

B11RB200/240	RB	飯原　誉士	12	13	17	16	13	71	三塁E、左翼D、中堅E、右翼C	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	スフ
B11RW120/144	RW	松元　ユウイチ	14	14	12	13	11	64	一塁E、左翼D、中堅E、右翼D	3	3	2	1	3	2	2	2	3	1	代打
A11TS037/048	TS	村中　恭兵	16	14	12	14	13	69	スラ2、スラーブ3、SFF3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	スピ、牽制
A11TS038/048	TS	七條　祐樹	14	14	16	14	11	69	スラ3、カーブ3、チェンジ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
A11TS039/048	TS	ホワイトセル	16	15	12	13	12	68	一塁D、左翼E	4	3	1	1	4	2	1	2	3	1	プル、初球、連発、代打、体当
A11TS040/048	TS	濱中　治	14	13	13	10	10	60	一塁E、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	1	1	4	2	2	2	3	1	

広島東洋カープ

カードNo	種類	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	チ	左	パ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	SPECIAL SKILL
B11RB201/240	RB	福井　優也	14	15	15	15	13	72	カーブ2、Vスラ4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	速安
B11RB202/240	RB	篠田　純平	15	14	15	16	12	72	スラ3、カーブ2、チェンジ3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	速安、尻上
B11RB203/240	RB	今村　猛	15	14	15	15	12	71	スラ2、カーブ2、Vスラ3、シュート1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	尻上
B11RB204/240	RB	前田　健太	16	12	17	17	17	79	スラ3、Sカーブ、チェンジ3、シュート1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	反応、速安、牽制、尻上
B11RW121/144	RW	上野　弘文	14	12	13	13	12	64	スラ2、カーブ1、フォーク3、シュート3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
B11RB205/240	RB	永川　勝浩	15	19	12	14	11	71	カット1、Sカーブ2、フォーク5	3	3	3	4	5	4	2	3	3	3	速安
B11RW122/144	RW	齊藤　悠葵	13	12	15	14	12	66	スラ3、Sカーブ2、チェンジ2、オリ2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	
B11RW123/144	RW	岩見　優輝	14	12	12	16	13	67	スラ3、カーブ1、チェンジ2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	速安
B11RB206/240	RB	豊田　清	13	13	17	12	12	67	スラ3、カーブ1、フォーク3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	
B11RW124/144	RW	中田　廉	15	12	13	14	11	65	スラ3、Sカーブ2、フォーク3、シュート1	3	5	3	3	3	3	4	4	3	4	
B11RB207/240	RB	バリントン	16	14	17	16	12	75	スラ3、カーブ1、チェンジ3、シンキ2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	速安
B11RB208/240	RB	青木　高広	12	15	16	14	12	69	スラ2、カーブ4、チェンジ2、Hシュート1	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	牽制
B11RB209/240	RB	サファテ	17	13	13	13	10	66	カーブ1、Vスラ3、Sチェ1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	
B11RB210/240	RB	シュルツ	17	12	16	14	11	70	スラ3、Vスラ3	3	3	3	4	3	5	2	4	3	4	速安
B11RB211/240	RB	石原　慶幸	12	15	12	16	16	71	捕手C	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	逆境、サヨ、BL
B11RW125/144	RW	白濱　裕太	12	12	11	14	13	62	捕手D	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	
B11RW126/144	RW	倉　義和	11	12	13	14	12	62	捕手D	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	
B11RB212/240	RB	東出　輝裕	11	16	17	14	17	75	二塁B、遊撃C	4	4	5	2	1	3	3	2	3	1	流打、内安
B11RW127/144	RW	小窪　哲也	14	14	14	13	13	68	二塁D、三塁D、遊撃D	4	3	3	3	2	2	3	2	3	1	流打、代打、内安
B11RB213/240	RB	栗原　健太	16	15	13	12	13	69	一塁D、三塁D	4	3	3	2	4	3	3	3	3	1	広角、初球
B11RB214/240	RB	梵　英心	14	17	18	14	17	80	二塁D、三塁D、遊撃B	3	4	4	4	4	3	4	3	3	1	流打、初球、CM、初頭、選球、ナイト
B11RW128/144	RW	石井　琢朗	11	15	14	14	17	71	三塁C、遊撃B	4	4	4	3	2	4	4	4	3	1	スラ、流打、CM、代打、職人
B11RB215/240	RB	トレーシー	15	15	12	15	14	71	一塁E、三塁C、右翼E	4	2	2	2	4	2	3	2	4	1	LD、流打、満塁
B11RW129/144	RW	木村　昇吾	12	15	15	14	16	72	一塁D、二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	固打
B11RB216/240	RB	井生　崇光	12	14	16	14	13	69	左翼D、中堅D、右翼D	3	4	3	2	2	3	3	3	3	1	CM
B11RW130/144	RW	前田　智徳	14	15	10	11	13	63	左翼C、中堅E、右翼E	4	3	1	1	4	4	3	4	3	1	威圧、AH、代打
B11RW131/144	RW	岩本　貴裕	16	14	12	14	12	68	一塁D、左翼D、中堅E、右翼D	3	3	3	1	5	2	2	3	3	1	AT、広角
B11RB217/240	RB	廣瀬　純	15	17	14	17	18	81	一塁E、三塁E、左翼C、中堅B、右翼B	4	3	4	3	3	4	3	4	4	1	AH、初球、CM、LB
B11RB218/240	RB	赤松　真人	14	14	19	17	16	80	左翼D、中堅B、右翼D	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	固打、満塁、LB、デー
B11RB219/240	RB	天谷　宗一郎	13	14	18	12	16	73	左翼D、中堅B、右翼D	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	サヨ、ナイト
B11RW132/144	RW	嶋　重宣	14	14	12	13	12	65	一塁D、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	AH、CM、代打
B11RB220/240	RB	丸　佳浩	14	16	15	15	15	75	遊撃E、左翼D、中堅C、右翼D	4	4	3	4	4	3	4	2	3	1	固打
A11TS041/048	TS	福井　優也	14	15	15	15	13	72	カーブ2、Vスラ4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	速安
A11TS042/048	TS	齊藤　悠葵	13	12	15	14	12	66	スラ3、Sカーブ2、チェンジ2、オリ2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	
A11TS043/048	TS	豊田　清	13	13	17	12	12	67	スラ3、カーブ1、フォーク3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	
A11TS044/048	TS	岩本　貴裕	16	14	12	14	12	68	一塁D、左翼D、中堅E、右翼D	3	3	3	1	5	2	2	3	3	1	AT、広角

横浜ベイスターズ

カードNo	種類	選手名	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	チ	左	パ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	SPECIAL SKILL
B11RB221/240	RB	山口　俊	18	14	13	14	14	73	スラ3、カーブ2、Vスラ3	5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	威圧、剛球
B11RW133/144	RW	大沼　幸二	15	15	11	12	13	66	スラ2、カーブ1、フォーク4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	
B11RB222/240	RB	山本　省吾	13	14	16	16	13	72	スラ2、スラーブ2、フォーク3、シュート3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	反応
B11RB223/240	RB	加賀　繁	13	13	17	14	14	71	スラ3、フォーク2、Hシンカ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB224/240	RB	清水　直行	14	14	16	15	13	72	カット2、カーブ3、SFF3、シュート1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB225/240	RB	三浦　大輔	13	12	17	15	14	71	Hスラ2、Sカーブ3、フォーク2、シュート1	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	尻上
B11RW134/144	RW	須田　幸太	15	12	15	16	13	71	スラ3、カーブ2、チェンジ3、シュート2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
B11RB226/240	RB	高崎　健太郎	16	14	16	16	14	76	Hスラ3、カーブ2、Vスラ2、シュート1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	尻上
B11RB227/240	RB	江尻　慎太郎	15	12	16	12	13	68	カット2、スラーブ3、フォーク3、シンカ2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	
B11RB228/240	RB	真田　裕貴	14	15	15	13	13	70	スラ2、カーブ2、フォーク2、シュート3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	
B11RB229/240	RB	篠原　貴行	13	15	16	12	13	69	スラ4、カーブ2、チェンジ2、スク1、シュート1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	
B11RW135/144	RW	ハミルトン	14	12	15	14	12	67	スラ3、カーブ2、チェンジ3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
B11RB230/240	RB	大家　友和	13	12	15	15	13	68	Hスラ2、カーブ2、フォーク3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	
B11RW136/144	RW	眞下　貴之	13	15	13	15	12	68	ドロ4、フォーク2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	
B11RW137/144	RW	阿斗里	16	12	12	14	12	66	スラ2、カーブ2、フォーク3、シュート1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	
B11RW138/144	RW	佐藤　祥万	13	13	15	12	13	66	スラ2、カーブ3、チェンジ2、シュート2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	
B11RW139/144	RW	新沼　慎二	11	13	12	14	12	62	捕手C、一塁E	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	
B11RW140/144	RW	細山田　武史	10	10	13	14	13	60	捕手C	3	3	3	1	1	3	3	3	3	4	
B11RW141/144	RW	武山　真吾	13	12	12	15	11	63	捕手D、一塁E、三塁E	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	
B11RW142/144	RW	稲田　直人	10	13	16	13	14	66	一塁C、二塁D、三塁C、遊撃D	3	3	4	2	2	3	4	3	3	1	逆境
B11RB231/240	RB	渡辺　直人	12	15	17	15	17	76	二塁B、遊撃B	4	4	4	4	1	3	4	3	3	1	初球、内安
B11RB232/240	RB	石川　雄洋	12	15	18	13	15	73	二塁D、三塁D、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	スラ、流打、初球、固打、内安
B11RW143/144	RW	一輝	13	13	13	15	16	70	一塁D、二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D、右翼D	4	3	3	2	2	3	3	3	3	1	
B11RB233/240	RB	藤田　一也	11	14	16	16	17	74	二塁B、三塁C、遊撃B	4	3	3	2	2	4	4	4	3	1	流打、代打
B11RB234/240	RB	村田　修一	17	16	11	16	13	73	一塁E、三塁C	3	3	1	1	5	2	4	2	3	1	PH、広角、流打、初球、連発、サヨ、内安
B11RB235/240	RB	ハーパー	17	15	10	13	9	64	一塁E	4	2	1	1	5	2	2	2	3	1	PH、プル、初球、サヨ
B11RB236/240	RB	金城　龍彦	13	16	15	17	16	77	左翼C、中堅B、右翼B	3	3	4	1	2	4	3	3	3	1	逆境、代打
B11RB237/240	RB	スレッジ	17	15	12	12	11	67	一塁E、左翼D	5	3	1	1	5	3	2	2	3	1	PH、広角、CM、逆境、連発、サヨ
B11RB238/240	RB	森本　稀哲	11	14	17	15	18	75	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	2	4	4	4	3	1	MM
B11RB239/240	RB	松本　啓二朗	12	14	16	18	15	75	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	初球
B11RB240/240	RB	吉村　裕基	15	15	15	16	12	73	一塁E、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	2	5	2	4	3	3	1	PH、初球、逆境、固打、サヨ
B11RW144/144	RW	内藤　雄太	15	15	13	13	13	69	一塁D、三塁E、左翼D、中堅D、右翼D	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	初球、サヨ
A11TS045/048	TS	山本　省吾	13	14	16	16	13	72	スラ2、スラーブ2、フォーク3、シュート3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	反応
A11TS046/048	TS	渡辺　直人	12	15	17	15	17	76	二塁B、遊撃B	4	4	4	4	1	3	4	3	3	1	初球、内安
A11TS047/048	TS	石川　雄洋	12	15	18	13	15	73	二塁D、三塁D、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	スラ、流打、初球、固打、内安
A11TS048/048	TS	森本　稀哲	11	14	17	15	18	75	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	4	3	2	4	4	4	3	1	MM

jubeat copious

498種の称号&獲得条件公開!

jubeat copious
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中、2011年9月15日
■使用基板：－

称号名	説明文
初めまして	最初の称号
ユビートやってみました	初めてのプレー
思えば遠くへ来た	プレー1000TUNE達成
千人目のお客様です	マッチング1000人達成
勝利こそ全て	マッチング勝利人数500人達成
ハイパーレスキュー	SAVE 30人達成
ネコの手も借りたい	SAVED 10回達成
アイスクリームが食べたい	あ行の楽曲を全てクリア
河童は海が苦手	か行の楽曲を全てクリア
さようならだけは言いたくない	さ行の楽曲を全てクリア
ただいまって言える相手がほしい	た行の楽曲を全てクリア
並々ならぬ努力	な行の楽曲を全てクリア
ばっかお前、オレがついてるだろ	は行の楽曲を全てクリア
まっすぐ行ったところを右	ま行の楽曲を全てクリア
やっぱ無謀だったよね	や行の楽曲を全てクリア
来年また頑張ります	ら行の楽曲を全てクリア
花嫁修業中	クリア 10曲達成
宇宙からの訪問者	クリア 20曲達成
jubeatで憂さ晴らし	クリア 40曲達成
どうしてこうなった	クリア 60曲達成
エネルギーチャージ	クリア 80曲達成
蚊にさされやすい	クリア 100曲達成
話せば長くなる話	クリア 120曲達成
オーラが少しある	クリア 140曲達成
やる気スイッチON	クリア 160曲達成
伝説の継承者	クリア 180曲達成
夢の中では幸せ	クリア 200曲達成
ここぞというときそばにいて	クリア 220曲達成
copiousからですよろしくね	クリア 240曲達成
あっち向いてます	クリア 260曲達成
遅すぎた大器晩成	クリア 280曲達成
今年一番のデキ	クリア 300曲達成
やっちまった感	クリア 350曲達成
可愛い子の鼻ノーセン	クリア 400曲達成
超人のメンタル	クリア 450曲達成
放課後からの本気	クリア 500曲達成
モモンガに会いたい	クリア 550曲達成
タイムトラベルして迷った	クリア 603曲達成
jubeatのおかげで結婚しました	RATING B 300曲達成
意味なんてない	RATING B 350曲達成
スキにしてください	RATING B 400曲達成
ネコが寝転んだ	RATING B 450曲達成
パパの財力をもってしても・・・	RATING B 500曲達成
3時間待った	RATING B 550曲達成
ゆびはしめ	RATING B 603曲達成
あなたとは終わりよ	RATING A 300曲達成
恋愛相談中	RATING A 350曲達成
予定の前にjubeat	RATING A 400曲達成
君の力はそんなもんじゃない	RATING A 450曲達成
謙虚なわたし	RATING A 500曲達成
特別美味なわけでもない	RATING A 550曲達成
ライバルになってくれてもいいのよ	RATING A 603曲達成
おれたちのキズナ深まっちまったな・・!	RATING S 300曲達成
このプレーで本気だす	RATING S 350曲達成
十ヶ国語に精通	RATING S 400曲達成
バッテリーが持たない	RATING S 450曲達成
一年前も同じ曲やってた	RATING S 500曲達成
ロマンティックポエマー	RATING S 550曲達成
お腹なんて痛くない	RATING S 603曲達成
オーラが黒い	RATING SS 300曲達成
午前0時をお知らせします	RATING SS 350曲達成
ひとりにしないで	RATING SS 400曲達成
グループメンバー募集中	RATING SS 450曲達成
レギュラーメンバー	RATING SS 500曲達成
海外に行きたい	RATING SS 550曲達成
生まれたままの眼差し	RATING SS 603曲達成
リーダーよりもリーダー	RATING SSS 300曲達成
世界一やさしい	RATING SSS 350曲達成
満を持して登場する	RATING SSS 400曲達成
取材受付中	RATING SSS 450曲達成
次はおれの番だ	RATING SSS 500曲達成
祭りだわっしょい	RATING SSS 550曲達成
ハナシ上手	RATING SSS 603曲達成
ハムスターが原動力	EXCELLENT 1曲達成
正解なんて無いんだ	EXCELLENT 10曲達成
危うく惚れるとこだった	EXCELLENT 20曲達成
自転車で来たの	EXCELLENT 40曲達成
あなたのために	EXCELLENT 60曲達成
え?今jubeatしてるの?	EXCELLENT 80曲達成
青春ど真ん中	EXCELLENT 100曲達成

称号名	説明文
エクセなんて都市伝説	EXCELLENT 120曲達成
パーフェクトボディー	EXCELLENT 140曲達成
お父さんを嫁にください	EXCELLENT 160曲達成
シャトーjubeatしてもいい?	EXCELLENT 180曲達成
ラストスパート	EXCELLENT 200曲達成
もう結構です	EXCELLENT 220曲達成
これじゃなかった	EXCELLENT 240曲達成
君とは違うのだよ	EXCELLENT 260曲達成
PCの前で待機する系女子	EXCELLENT 280曲達成
じゃあね、あしたね	EXCELLENT 300曲達成
顔と名前が一致しない	EXCELLENT 320曲達成
犬に埋もれたい	EXCELLENT 340曲達成
持病の肩こりがひどくて	EXCELLENT 360曲達成
俺にjubeatをやらせろ	EXCELLENT 380曲達成
友の敵	EXCELLENT 400曲達成
おもいっきりコースアウト	EXCELLENT 420曲達成
慣れってこわい。	EXCELLENT 440曲達成
なによりも和を重んじる	EXCELLENT 460曲達成
図書室前で待ってます	EXCELLENT 480曲達成
内緒で会う	EXCELLENT 500曲達成
この称号は現在使用されておりません	EXCELLENT 520曲達成
おしゃべりスナイパー	EXCELLENT 540曲達成
ちょっとヒステリック	EXCELLENT 560曲達成
ごきげんひげもじゃ	EXCELLENT 580曲達成
モテタイム	EXCELLENT 603曲達成
ひとりはもう慣れた	NO GRAY [illegible]曲達成
もんもんしてる	NO GRAY 10曲達成
覚悟完了	NO GRAY 20曲達成
手に汗かく接戦	NO GRAY 40曲達成
どこでも一蓮托生	NO GRAY 60曲達成
楽曲作ってます	NO GRAY 80曲達成
かわいいあの子はきっと来ない	NO GRAY 100曲達成
みんなで遊べばもっと楽しい!	NO GRAY 120曲達成
シンガーソングファイター	NO GRAY 140曲達成
ガラパゴスおっさん	NO GRAY 160曲達成
新入社員を褒めちぎる	NO GRAY 180曲達成
わたしまけましたわ	NO GRAY 200曲達成
極秘練習中	NO GRAY 220曲達成
こうなると思ってましたよ	NO GRAY 240曲達成
ピアノの発表会の服みたい	NO GRAY 260曲達成
お前にはまだちょっとだけ早い	NO GRAY 280曲達成
熊に似てます	NO GRAY 300曲達成
おしゃユビーター	NO GRAY 320曲達成
これ軽いジャブだから	NO GRAY 340曲達成
いつか来た道	NO GRAY 360曲達成
付き合ってくれるの?	NO GRAY 380曲達成
高校デビューに失敗しました	NO GRAY 400曲達成
ここが僕の住処	NO GRAY 420曲達成
スコアだけが俺の称号	NO GRAY 440曲達成
ダンス×小指	NO GRAY 460曲達成
EXCELLENT挑戦中	NO GRAY 480曲達成
たとえようの無い違和感	NO GRAY 500曲達成
宵越しの金は持たない主義	NO GRAY 520曲達成
上手い下手じゃないんだ	NO GRAY 540曲達成
jubeatせずにいられるか	NO GRAY 560曲達成
これで終わる俺じゃない	NO GRAY 580曲達成
先行逃げきり系	NO GRAY 603曲達成
よくある誤解	ALL YELLOW 1曲達成
リモコンが行方不明	ALL YELLOW 10曲達成
いつもお世話になっております	ALL YELLOW 20曲達成
おひとりランチ	ALL YELLOW 40曲達成
かつての神童	ALL YELLOW 60曲達成
メジャーな方	ALL YELLOW 80曲達成
友達になろう	ALL YELLOW 100曲達成
祭りやで	ALL YELLOW 120曲達成
あえて遅刻する	ALL YELLOW 140曲達成
俺ってば天才だし?	ALL YELLOW 160曲達成
ソファーがベッド	ALL YELLOW 180曲達成
We Love jubeat	ALL YELLOW 200曲達成
ふんわり美人スタイル	ALL YELLOW 220曲達成
VIP待遇希望	ALL YELLOW 240曲達成
給料日まであと一週間	ALL YELLOW 260曲達成
子供の皮を被った恐竜	ALL YELLOW 280曲達成
ころころ人間	ALL YELLOW 300曲達成
カッコイイ女子	ALL YELLOW 320曲達成
純情さん	ALL YELLOW 340曲達成
コンポーザー目指してます。	ALL YELLOW 360曲達成
伝導ウレシス	ALL YELLOW 380曲達成
まんざらでもなさそう	ALL YELLOW 400曲達成
[illegible]	ALL YELLOW 420曲達成

称号名	説明文
あの頃の僕らは恋人だったのかな	ALL YELLOW 440曲達成
ピンクが似合わない	ALL YELLOW 460曲達成
そして私が店長です	ALL YELLOW 480曲達成
クラスの人気者になりたい	ALL YELLOW 500曲達成
ほかにいい人いるよ	ALL YELLOW 520曲達成
主役は僕だと聞きました	ALL YELLOW 540曲達成
あっち向いてて	ALL YELLOW 560曲達成
つまらないモノですが	ALL YELLOW 580曲達成
夜中の猛特訓	ALL YELLOW 603曲達成
もみあげメガネ	FULL COMBO 1曲達成
初めての手料理	FULL COMBO 10曲達成
2時間しか寝てないんだよね まして	FULL COMBO 20曲達成
ぬかりないデータベース	FULL COMBO 40曲達成
また会ったな!	FULL COMBO 60曲達成
2分前にタイムスリップ	FULL COMBO 80曲達成
しりもちで入院	FULL COMBO 100曲達成
年齢=恋人いない歴	FULL COMBO 120曲達成
基本ができてない	FULL COMBO 140曲達成
今夜はパーティー	FULL COMBO 160曲達成
体力の限界	FULL COMBO 180曲達成
やるだけはやった	FULL COMBO 200曲達成
ずっと友達だったのに	FULL COMBO 220曲達成
くだらないことで笑い合いすぎ	FULL COMBO 240曲達成
宇宙旅行から帰ってきました	FULL COMBO 260曲達成
遠いお空に飛んでゆけ	FULL COMBO 280曲達成
こんな髪型アニメだけだと	FULL COMBO 300曲達成
我慢できないの	FULL COMBO 320曲達成
いまいち萌えない	FULL COMBO 340曲達成
彼女が見てます	FULL COMBO 360曲達成
[illegible]ってもいい[illegible]たったよ・・あれ・・	FULL COMBO 380曲達成
見られてるとプルプルします	FULL COMBO 400曲達成
愛のコンシェルジュになってよ!	FULL COMBO 420曲達成
元カノの結婚式に呼ばれて泣いてしまった	FULL COMBO 440曲達成
リーダー的存在	FULL COMBO 460曲達成
結局はバレる	FULL COMBO 480曲達成
俺に構うな	FULL COMBO 500曲達成
ライバルに勝ちたい	FULL COMBO 520曲達成
創始者みたいな顔	FULL COMBO 540曲達成
夏の冷房に弱い	FULL COMBO 560曲達成
もっぱら2次元	FULL COMBO 580曲達成
10年前の服を今も着てる	FULL COMBO 603曲達成
Jimmy大浴場	Icicles全クリア達成
Jimmy海水浴場	Icicles全 FULL COMBO 達成
シルバー・メッキーズ	eyes全クリア達成
ゴールド・メッキーズ	eyes全 FULL COMBO 達成
スマイルポン太	愛と勇気の三度笠ポン太全クリア達成
ラブリーポン太	愛と勇気の三度笠ポン太全 FULL COMBO 達成
LOVE SINGER GOLD	あいのうた全クリア達成
LOVE SINGER PLATINUM	あいのうた全 FULL COMBO 達成
I'm so Happy	I'm so Happy全クリア達成
We're so Happy	I'm so Happy全 FULL COMBO 達成
R&B mammy	I love マミー全クリア達成
R&B STAR	I love マミー全 FULL COMBO 達成
未来への憧れ	アルストロメリア全クリア達成
幸福な日々	アルストロメリア全 FULL COMBO 達成
beatnation staff	ALBIDA全クリア達成
beatnation crew	ALBIDA全 FULL COMBO 達成
IN THE NAME OF LOVE	IN THE NAME OF LOVE全クリア達成
IN THE NAME OF WORLD	IN THE NAME OFLOVE全 FULL COMBO 達成
Folk Dancer	In ScottishHighlands全クリア達成
Scottish Dancer	In ScottishHighlands全 FULL COMBO 達成
SILKY WORLD	INVISIBLE WORLD全クリア達成
SILKY MASTER	INVISIBLE WORLD全 FULL COMBO 達成
Hot Maestro	ウィリアム・テル序曲全クリア達成
Fire Maestro	ウィリアム・テル序曲全 FULL COMBO 達成
紋切り型の突っ怪貴	うらもからだも落花微塵全クリア達成
けんもほろろの朴念仁	うらもからだも落花微塵全 FULL COMBO 達成
Hardcore fan	AIR RAID FROM THA UNDAGROUND全クリア達成
Hardcore mania	AIR RAID FROM THA UNDAGROUND全 FULL COMBO 達成
ECO MASTER	ECO FIGHTER全クリア達成
ECO-KING	ECO FIGHTER全 FULL COMBO 達成
with D.YOSHITAKA	Evans全クリア達成
with 朱雀	Evans全 FULL COMBO 達成
BLACK DIAMOND	AREA 51全クリア達成
BLACK JOKE	AREA 51全 FULL COMBO 達成
electro world	electro peaceful全クリア達成
Mr.electro	electro peaceful全 FULL COMBO 達成
SUPER HEROINE	ALL MY HEART全クリア達成
ONLY ONE IDOL	ALL MY HEART全 FULL COMBO 達成
めらめらぼっしー	[illegible]全クリア達成

称号名	説明文
めろめろほっしー★	陽炎全 FULL COMBO 達成
すっごくかっこE	[E]全クリア達成
ヤバかっこよすぎる!!	[E]全 FULL COMBO 達成
THE COMPLETE OF L Vs. G	coming true全クリア達成
THE CONQUEST OF L Vs. G	coming true全 FULL COMBO 達成
ALT-FIGHTER	KUNG-FU MAMA全クリア達成
ALT-MASTER	KUNG-FU MAMA全 FULL COMBO 達成
BLACK NIGHT	GIGA BREAK全クリア達成
BLACK STAR	GIGA BREAK全 FULL COMBO 達成
ブリリアントセルティック	キルト全クリア達成
ブリリアントレンジャー	キルト全 FULL COMBO 達成
Super Queen	Queen's Paradise全クリア達成
Gorgeous Queen	Queen's Paradise全 FULL COMBO 達成
肉球男爵	Good-bye Chalon全クリア達成
アルパカMaster	Good-bye Chalon全 FULL COMBO 達成
Green-Muu-Dancer	Green Green Dance全クリア達成
Green-Muu-King	Green Green Dance全 FULL COMBO 達成
Cross-Muu-Master	Crosswind全クリア達成
Cross-Muu-King	Crosswind全 FULL COMBO 達成
小さなコイノチカラ	コイノチカラ全クリア達成
大きなコイノチカラ	コイノチカラ全 FULL COMBO 達成
Pretty Girl	恋のメリーゴーランド全クリア達成
Pretty Lover	恋のメリーゴーランド全 FULL COMBO 達成
ネコ目イヌ科	concon全クリア達成
フルコンコン♪	concon全 FULL COMBO 達成
ドルミールのたまご	さよならトリップ全クリア達成
プチマーチ(*'v'*)	さよならトリップ全 FULL COMBO 達成
脱獄くん	Jailbreak全クリア達成
脱獄王子	Jailbreak全 FULL COMBO 達成
シャイボーイ	SigSig全クリア達成
サングラスマン	SigSig全 FULL COMBO 達成
BLACK TURBO	Shining Wizard全クリア達成
BLACK MAGE	Shining Wizard全 FULL COMBO 達成
Synth Junkie	Shining Star全クリア達成
SYNTHESIZER EXPERT	Shining Star全 FULL COMBO 達成
Shine On Me	Shine On Me全クリア達成
Shine On Us	Shine On Me全 FULL COMBO 達成
Jumping Master	Jumping Boogie全クリア達成
Jumping Master GT	Jumping Boogie全 FULL COMBO 達成
少年ビッグウェーブ	少年リップルズ全クリア達成
少年色のオーバードライブ	少年リップルズ全 FULL COMBO 達成
Fusion Man	SWEET ANGEL全クリア達成
Fusion Star	SWEET ANGEL全 FULL COMBO 達成
Sweet Rain	Sweet Rain全クリア達成
Sweet Dream	Sweet Rain全 FULL COMBO 達成
Starlight Parade	Starlight Parade全クリア達成
Royal Starlight Parade	Starlight Parade全 FULL COMBO 達成
差横行うへDes	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ全クリア達成
みなさ〜ん最高Des-ロ〜	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ全 FULL COMBO 達成
THE SUN	STELLAR WIND全クリア達成
THE POLARIS	STELLAR WIND全 FULL COMBO 達成
SILKY DANCER	STREET DANCER全クリア達成
STREET MASTER	STREET DANCER全 FULL COMBO 達成
Snow-Muu-Master	Snow Goose全クリア達成
Snow-Muu-King	Snow Goose全 FULL COMBO 達成
ケンタウロス	スペースカーニバル全クリア達成
アンドロメダ	スペースカーニバル全 FULL COMBO 達成
Special One	Special One全クリア達成
Special Thing	Special One全 FULL COMBO 達成
ALT-MATE	隅田川夏恋歌全クリア達成
ALT-LOVER	隅田川夏恋歌全 FULL COMBO 達成
Slang Master	Slang全クリア達成
Slang Master GT	Slang全 FULL COMBO 達成
セオリーオブTAGニティー	Theory of Eternity全クリア達成
TAGバーウィング	Theory of Eternity全 FULL COMBO 達成
究極J-BOYS	Chance and Dice全クリア達成
クライマックスJ-BOYS	Chance and Dice全 FULL COMBO 達成
STAR OF THIS NIGHT	THIS NIGHT(jubeat EDITION)全クリア達成
MEGASTAR OF THIS NIGHT	THIS NIGHT(jubeat EDITION)全 FULL COMBO 達成
BLACK UTOPIA	Devil Fish Dumpling全クリア達成
BLACKEST EYES	Devil Fish Dumpling全 FULL COMBO 達成
Hell Maestro	天国と地獄全クリア達成
Heaven Maestro	天国と地獄全 FULL COMBO 達成
LOVE COMBO	TRUE LOVE全クリア達成
LOVE STORM	TRUE LOVE全 FULL COMBO 達成
Good Turkish	トルコ行進曲全クリア達成
Good Good Turkish	トルコ行進曲全 FULL COMBO 達成
Ballerina	白鳥の湖全クリア達成
Prima Ballerina	白鳥の湖全 FULL COMBO 達成
techno girl	Happy Happy全クリア達成
ハピハピ ガール	Happy Happy全 FULL COMBO 達成
ステルスマスター	Far east nightbird全クリア達成
フェニックス	Far east nightbird全 FULL COMBO 達成
ピンクターボファン	fellow全クリア達成
ピンクターボ大ファン	fellow全 FULL COMBO 達成
ベイビー?	FLOWER全クリア達成

称号名	説明文
シューシー!!	FLOWER全 FULL COMBO 達成
友情の証	FRIENDSHIP全クリア達成
ソウルメイトの証	FRIENDSHIP全 FULL COMBO 達成
Good Viberation	Prophet Vibe全クリア達成
Prophesional	Prophet Vibe全 FULL COMBO 達成
bass 2 bass	bass 2 bass全クリア達成
great bass 2 bass	bass 2 bass全 FULL COMBO 達成
HEAVENLY NIGHT	HEAVENLY MOON全クリア達成
HEAVENLY GALAXY	HEAVENLY MOON全 FULL COMBO 達成
Polar-Muu-Master	Polaris全クリア達成
Polar-Muu-King	Polaris全 FULL COMBO 達成
monogon	polygon全クリア達成
hexagon	polygon全 FULL COMBO 達成
聖剣の持ち主	Macuilxochitl全クリア達成
ニョアの一番弟子	Macuilxochitl全 FULL COMBO 達成
青の瞬き	瞬全クリア達成
永遠の輝き	瞬全 FULL COMBO 達成
Love 10 km	Love km全クリア達成
Love 100 km	Love km全 FULL COMBO 達成
こどものねこ	Lead Me全クリア達成
おとなのねこ	Lead Me全 FULL COMBO 達成
漂流の民	流砂の嵐全クリア達成
彷徨の民	流砂の嵐全 FULL COMBO 達成
シュバルツシルトの障壁	量子の海のリントヴルム全クリア達成
ペンゼン環の六角形	量子の海のリントヴルム全 FULL COMBO 達成
撫子姫	凛として咲く花の如く全クリア達成
TOMOSUKE城主	凛として咲く花の如く全 FULL COMBO 達成
Good Goose	Red Goose全クリア達成
Good Good Goose	Red Goose全 FULL COMBO 達成
HEART BEAT	Ready Go!!全クリア達成
ROCK STAR	Ready Go!!全 FULL COMBO 達成
Russian-Muu-Dancer	Russian Snowy Dance全クリア達成
Russian-Muu-King	Russian Snowy Dance全 FULL COMBO 達成
ただのにぎやかし	copious travelの途中で発見
アラフォーくのいち	copious travelの途中で発見
彼は俺達の希望だ	copious travelの途中で発見
破竹が如く	copious travelの途中で発見
友達が欲しい	copious travelの途中で発見
今週の人気者	copious travelの途中で発見
転職大使	copious travelの途中で発見
グループに入ってくれてもいいのよ	copious travelの途中て発見
今日の夢はひどかった	copious travelの途中で発見
鼻毛出てるって言えない	copious travelの途中で発見
カッコイイ遅刻	copious travelの途中で発見
生徒に告白される	copious travelの途中で発見
たっぷりサンオイル	copious travelの途中で発見
賞味期限がすぎてる	copious travelの途中で発見
もうすぐシャワータイム	copious travelの途中で発見
そろそろホームシック	copious travelの途中で発見
お茶でも如何ですか	copious travelの途中で発見
このあと女子会	copious travelの途中で発見
もうすぐ最後の目的地!	copious travelの途中で発見
いままで長い道のりだった…	copious travelの途中で発見
これが終われば…	copious travelの途中で発見
変わらぬ愛	マッチングしたメンバー全員がサイバーマーカー
フラワーロード	マッチングしたメンバー全員がフラワーマーカー
サタデーナイト	マッチングしたメンバー全員がアフロマーカー
完全封鎖	マッチングしたメンバー全員がシャッターマーカー
蒼き輪軍	マッチングしたメンバー全員がブルーリングマーカー
たーまやー!	マッチングしたメンバー全員が花火マーカー
スナイパー	マッチングしたメンバー全員がターゲットマーカー
コケコッコー!	マッチングしたメンバー全員がたまごマーカー
イコライザー	マッチングしたメンバー全員がケージマーカー
絶対零度	マッチングしたメンバー全員がアイスマーカー
大噴火	マッチングしたメンバー全員が火山マーカー
日々の積み重ね	マッチングしたメンバー全員がデジタルブロックマーカー
サンドアーティスト	マッチングしたメンバー全員がサンドアートマーカー
あわわわ!	マッチングしたメンバー全員がシャボン玉マーカー
おこじょこじょこじょ	マッチングしたメンバー全員がオコジョマーカー
ダンスホール	マッチングしたメンバー全員がミラーボールマーカー
リプルズはじめました	マッチングしたメンバー全員がリプルズマーカー
広がる輪	マッチングしたメンバー全員がトーラスマーカー
キラキラキラリン	マッチングしたメンバー全員がブラーマーカー
華麗なTOUCH	マッチングしたメンバー全員が触マーカー
もぐもぐモンキー	マッチングしたメンバー全員がバナナマーカー
ニッポン ダイスキデス	マッチングしたメンバー全員が襖マーカー
売れっ子画家	マッチングしたメンバー全員が絵画マーカー
ユビ子!ユビ子!ユビ子!	マッチングしたメンバー全員がユビ子マーカー
Stealth Union	マッチングしたメンバー全員かステルスマーカー
編み物同好会	マッチングしたメンバー全員がニットマーカー
オー マイ コンシェルジュ	マッチングしたメンバー全員がコンシェルジュマーカー
ダンス with jubeatくん	マッチングしたメンバー全員がjubeatくんマーカー
jubeat色彩検定 1 級	マッチングしたメンバー全員が色彩構成マーカー
タイムキーパー	マッチングしたメンバー全員がストップウォッチマーカー
ねんころ倶楽部	マッチングしたメンバー全員がねんころねこマーカー
天文サークル	マッチングしたメンバー全員がコピオスマーカー

称号名	説明文
魅惑のサーカス団員	マッチングしたメンバー全員がサーカスマーカー
こっち向いてよ!ふくロロウ	マッチングしたメンバー全員がこびふくろうマーカー
時の積み重ね	マッチングしたメンバー全員がナチュラルブロックマーカー
きょうのチャレンジ	きょうのチャレンジ楽曲をプレー
ここだけチャレンジ	ここだけチャレンジ楽曲をプレー
みんなとチャレンジ	みんなとチャレンジ楽曲をプレー
いまだけチャレンジ	いまだけチャレンジ楽曲をプレー
ココ1番に強い	一発勝負の大会でFULL COMBO 達成
鋼の心臓	一発勝負の大会でEXCELLENT 達成
ボクって最強	大会指定楽曲全てでEXCELLENT 達成
大会まっしぐら	全TUNEで大会指定楽曲をクリア
もう大会しか見えない	全TUNEで大会ベストスコア更新
月刊ユビート	月曜のお昼にプレー
火遊びは危険だよ	火曜のお昼にプレー
ドキッ!水着だらけ	水曜のお昼にプレー
木彫りのおみやげ	木曜のお昼にプレー
お金ならあるんだ	金曜のお昼にプレー
なんだまたNEW RECORDか	全TUNEでベストスコア更新
今日のオレはひと味違うぜ	全TUNEでベストスコア更新かつ RATING SS 以上獲得
ボクには見える!	全TUNEでベストスコア更新かつRATING SSS 以上獲得
フルコンまみれ	全TUNEでFULL COMBO達成
いつもの調子だけど	全TUNEでEXCELLENT達成
運命にしたがうのみ	全TUNEでランダム選択
ついでなんだからね	全TUNEで誰かを SAVE
もって生まれたヒロイン気質	全TUNEで誰かに SAVED
完璧主義の集い	マッチングしたメンバー4人全員がEXCELLENT 達成
メゾン・ド・エクセレント	LEVEL10の楽曲でマッチングした4人全員がEXCELLENT
ミドリガメファミリー	マッチングしたメンバー4人全員がBASIC
黄色いハンカチ倶楽部	マッチングしたメンバー4人全員がADVANCED
赤ふん軍団	マッチングしたメンバー4人全員がEXTREME
われらフルコン軍団	マッチングしたメンバー4人全員がFULL COMBO 達成
ずっと一緒だよ	4人でマッチングしたときメンバー全員とjubilityアイコンが同じ
緑の草原	BASICを選んでEXTREMEまたはADVANCEDの人に勝つ
黄色い声援	ADVANCEDを選んでBASICまたはEXTREMEの人に勝つ
赤い血潮	EXTREMEを選んでBASICまたはADVANCEDの人に勝つ
顔を洗って出直してこい	大差で勝利
ここぞというときがオレの出番	僅差で勝利
永遠の友	マッチングしたメンバーとスコアが一致
肝心なところで大失態	僅差で敗北
jubeat公認 宣伝大使	店舗内で初めてのプレーヤーをサポート
今までありがとうございました	jubilityが自分より高い人に勝利
おひさしぶりですね	全国で同じメンバーと2回マッチング
終わらない戦い	マッチングしたメンバー全員のjubilityが10.00
きっと近くにいる	同じ地域のメンバーとオンラインでマッチング
最後まで諦めない	ボーナス追加で逆転勝利
初めて合ったとは思えない	全国でマッチングしたメンバーとネームが一致
ひとりでできるもん	3人以上でマッチングした中で自分以外が同じLEVEL
片手でも余裕です	4人マッチングのとき自分だけEXTREME
混ぜるなキケン	マッチングメンバーでBSC・ADV・EXTがそろう
どんな曲でもかかって来い	ランダム選択した楽曲でFULL COMBO 達成
見えないものなど無い	ランダム選択した楽曲でEXCELLENT達成
RAITING SSSSSSSS	1プレーでRATING Sを8個以上獲得、S 1個SS 2個 SSS 3個
あともう少しだったのに…	EXCELLENT まであと一歩
運命のイタズラ	2TUNE連続でランダム選択で楽曲が一致
神々のイタズラ	スコア ○○9999 獲得
すこんぶーーー!!!	最大チップ数の譜面でFULL COMBO
目に見えぬ壁としか思えない	ベストスコアとスコアが一致(EXCELLENT は除く)
油断したらやられるぞ!	クリアできていた楽曲でFAILED
お財布レス生活	PASELIで最大曲数プレー
遠征中	前回と違う地域でプレー
アバンギャルド主義	個性的な称号でプレー
予約大失敗!	大会を開催
湯上り美人	大会開催 10回
玉砕覚悟	大会開催 20回
いつものあれ	大会開催 30回
お父さんだいすき	大会に参加
称号考え中	大会参加 10回
事務所の都合でNG	大会参加 20回
おっしゃるとおりでございます	大会参加 30回
私だけを見てほしすぎ	大会参加 40回
才能開花	大会参加 50回
背中で語る	大会参加 60回
バック駐車が苦手	大会参加 70回
16ドットでも伝えられるかも!	大会参加 80回
ぼろっぼろやねん	大会参加 90回
あの頃に戻りたすぎ	大会参加 100回
目指すは連覇	大会優勝 達成
次こそ優勝	大会2位 獲得
お祭り気分	大規模大会に参加
BLACKWATER PARK	96からのプレゼント ※サントラ特典
流転の民	劇団レコードからのプレゼント ※サントラ特典
朝食食べて超ショック	Sota Fujimoriからのプレゼント ※サントラ特典
TAGストロメリア	TAGからのプレゼント ※サントラ特典
TĒ ЯRASTAR OF THIS NIGHT	TĒ ЯRAからのプレゼント ※サントラ特典
北関 〜秋田場所千秋楽〜	PONからのプレゼント ※サントラ特典
M.I.Goose	Mutsuhiko Izumiからのプレゼント ※サントラ特典

ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2011年9月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
exception		3,321,190	マッキ上等兵	ALL heavy	えの木(高知)
カオスコード		8,390,300	エレン・カーソン	ALL ルイ	えの木(高知)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Hゾーン	215,231,400	DMTetsu	A、D、H	タイトーステーション福岡天神(福岡)
	オリジン Jゾーン	216,357,600	おやだま	ALL C-F-J	個人申請 アミパラ岡山店(岡山)
	セカンド Hゾーン	160,108,100	AFO	ALL ADH ノーミス	個人申請 ROUND1 京都河原町店(京都)
	セカンド Iゾーン	150,410,000	A.BOY	ALL ゾーンI ノーミス	個人申請 ニューヒカリ(大阪)
	セカンド Kゾーン	208,406,500	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 アドアーズ川口栄町(埼玉)
	セカンド Lゾーン	180,764,810	CAT@OOD(捕鯨猫)	ALL CGL	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Hゾーン	183,305,600	KU@AKIBA	ALL ADH ノーミス	個人申請 タイトーステーション高田馬場店(東京)
	ネクスト Kゾーン	214,215,200	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL CFK	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Lゾーン	219,413,590	JMB-㋮	ALL	つるまき(栃木)
	レジェンド Hゾーン	183,279,600	RAQ	ALL A→D→H	個人申請 タイトーステーション上越店(新潟)
	レジェンド Lゾーン	223,110,770	地獄龍 H.S	ALL	つるまき(栃木)
	外伝 Hゾーン	182,181,200	にいがた勢頑張ってます!みすちー	ALL A-D-H	個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟)
	外伝 Iゾーン	181,039,800	★たかーい★ みすちー	ALL A-D-I	個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟)
	外伝 Kゾーン	219,632,900	YSN	ALL	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	外伝 Lゾーン	220,183,970	ねこび	ALL C-G-L	個人申請 アドアーズ川口栄町(埼玉)
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,390,390	AFO	ALL Sランク×6	個人申請 ROUND1 京都河原町店(京都)
	ストラニア・HARD	16,471,950	もんちょこ@リホコはかわいいなあ!!	ALL 6S・1B	個人申請 ROUND1 宮崎店(宮崎)
	ストラニア・NORMAL	15,678,830	もんちょこ	ALL 6S	個人申請 ROUND1 宮崎店(宮崎)
ゲームタイトル	**部門名**	**スコア**	**スコアネーム**	**備考**	**店舗名**
新作					
KOF SKY STAGE	舞	28,499,220	GFA2-ISO	2周 ALL 連付	Game in えびせん(東京)
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,882,210	JMB-CYR-せたろ〜	ALL 5面1749万。	個人申請 ゲームセンターナポレオン(東京)
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,572,700	ZTT氏に感謝	ALL ラウ P×12	個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・パワー 裏2周	1,088,377,613,719	ユセミSWY	裏2周 ALL	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード(東京)
	タイプB・ボム 裏2周	721,718,198,488	OAM-屠死郎	ALL	GAME 41(北海道)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・ストロング	1,006,761,708,339	RIS	点滅 ALL ヒバチ撃破	個人申請 アミパラキャッスル(広島)
ゲームタイトル	**部門名**	**スコア**	**スコアネーム**	**備考**	**店舗名**
レトロ					
アルカナハート FULL!	神依	2,203,200	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木(高知)
	頼子	2,188,700	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木(高知)
キャノンダンサー		6,349,640	CPU戮し AAZ	ALL 連付 ノーミス・ノー祭	えの木(高知)
ストリートファイター ZERO3	ケン	7,600,400	ジョン・ボーナムと地井敬と吉村健	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスオリジナル	1,528,810	名古屋のTORさん達人王頑張って! JMB	ALL 残機ボーナス10万×8 ノーミスSP×4(シンクロ30連)	個人申請 ゲームセンターナポレオン(東京)
怒首領蜂大往生	タイプA	2,003,339,540	凡夫HFDコンボ切れ	ALL EX強化 残機2 残B2	個人申請 ゲームコスモ町田店(東京)

■お詫びと訂正:前回集計時点で、以下のスコアが集計からもれていました。関係者各位にここにお詫びするとともに、訂正いたします。

真・恋姫無双〜乙女対戦★三国志演義〜	2,916,900	みゆきち直筆サインに感激!!ヘレティック君	ALL オールP 思春	個人申請 アミューズランドモナコ調布1号店(東京)

次回集計

●次回の集計(アルカディア141号)は2011年11月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は10月23日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバーストアナザークロニクルEX フェイズ1』は大まかな情勢は前号からあまり変わっていないようです。

セカンドは相変わらず、ショットの貫通性能の低さから後半面での苦戦が目立ちます。Hゾーン道中などは、かなり運の要素が強く出ているようです。今回のスコアは、D終了時に8090万からクリア時1億6000万まで伸ばしています。Hゾーンはボス（バイオレントルーラー）戦でも攻撃パターンによって運の要素が強いため、なかなか理想通りにいかないコースのようです。バイオレントルーラーの回転攻撃は3回攻撃のパターンを引いてしまうとタイムボーナスが大幅に減少してしまいます。バーストを使える機体なら、いいパターンを引くことを願いつつ、カウンターバーストで速攻を心掛けるのがポイントのようです。

同じくHゾーンのネクストは、前回申請が無かった部門で今回初申請。Dゾーンで2000万点程度落ちているとのことなので、2億の大台は突破しそうな勢いです。次回集計に期待しましょう。

前回は申請数の多かったアサルトですが、今回の更新は1部門のみ。対して全体的に延びてきているのが外伝です。ブラックホールボンバーのゲージ回収パターンがより進化してきているようで、細かいベースアップが望めそうです。

次回集計からは、高難度の「オリジナルEXモード」が追加されたフェイズ2の集計が始まります。また違った様相が見えてきそうなモード追加なだけに、乱戦が予想されます。果たしてどんな機体が伸びてくるのでしょうか？

■『星霜鋼機ストラニア』は、ストラニアサイドが更新。ストラニア・EXPERTは全7ステージ中、6ステージでSランクを取得。唯一、6面のみBランクという結果です。今回のプレイではラスボスで手こずったため、タイムボーナスが2万点ほど自己目標を下回っているとのこと。戦いやすい前半面のボスで稼ぐことと、攻撃パターンの厳しい後半面のボスをミスせずに手早く倒すことが重要そうです。

■『カオスコード』は、前回時点でオールパーフェクトが達成されていましたが、前回を上回るスコアが達成されています。キャラは前回と同じくルイ。いまのところダントツに稼ぎやすいキャラのようですが、公式サイトなどで告知されている隠しキャラの解禁後は、はたしてどうなるのでしょうか。

■『怒首領蜂大復活ver.1.5』（タイプB・パワー裏2周）は以前の最終スコアに300億上乗せしての更新。1周目クリア時5200億、2周目3ボスで1ミスしての残機4でのクリア。1周目3ボス、2周目2ボス3ボスでそれぞれオートボムを使っています。ボス戦での稼ぎがきわまれば、1兆点超えのさらに先が見えてきそうな期待を感じさせます。

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』のタイプC・ストロングはついに1兆点超えを達成。点効率は1面180億、2面450億、3面1980億、4面5960億となっています。4ボス第2形態は5ループ目で撃破。ヒバチ第1形態で1ミスしてしまったようですが、なんとか残機とボムを使い切ってクリアしたとのこと。

■『怒首領蜂大往生』（タイプA）は、1周目4面、2周目5面でそれぞれパターン進化があり、点効率が3000万点アップ。今回のプレイでは1周目4面でコンボが切れ、約9000万点落ちしているそうです。全体の点効率は、1周目7億7000万、2周目道中で18億7500万。

■『KOF SKY STAGE』はここのところ立て続けに更新がありましたが、今回は舞のみ更新。前回更新のあった京ともども、3000万点の大台が見えてきたというところでしょうか。

■『ナムコクラシックコレクションVol.1』（ゼビウスオリジナル）は、まだじわじわと伸びています。備考欄に「JMB-りゅうさんのパターンの方が点数が高い」との記載がありましたが、詳細が気になるところです。

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

ダライアスバースト アナザークロニクルEX フェイズ2（Ver1.14）

オリジナルモードでは、新たに「ジェネシス」のゾーン別集計を開始します。オリジナルモードほかの部門については、前バージョンと合同集計となります。
同時に、オリジナルEXモードの双方で集計を開始します。【EX・レジェンド Hゾーン】、【EX・レジェンド Iゾーン】、【EX・レジェンド Jゾーン】、【EX・レジェンド Kゾーン】、【EX・レジェンド Lゾーン】、【EX・ネクスト Hゾーン】、【EX・ネクスト Iゾーン】、【EX・ネクスト Jゾーン】、【EX・ネクスト Kゾーン】、【EX・ネクスト Lゾーン】、【EX・オリジン Hゾーン】、【EX・オリジン Iゾーン】、【EX・オリジン Jゾーン】、【EX・オリジン Kゾーン】、【EX・オリジン Lゾーン】、【EX・フォーミュラ Hゾーン】、【EX・フォーミュラ Iゾーン】、【EX・フォーミュラ Jゾーン】、【EX・フォーミュラ Kゾーン】、【EX・フォーミュラ Lゾーン】、【EX・セカンド Hゾーン】、【EX・セカンド Iゾーン】、【EX・セカンド Jゾーン】、【EX・セカンド Kゾーン】、【EX・セカンド Lゾーン】、【EX・外伝 Hゾーン】、【EX・外伝 Iゾーン】、【EX・外伝 Jゾーン】、【EX・外伝 Kゾーン】、【EX・外伝 Lゾーン】、【EX・アサルト Hゾーン】、【EX・アサルト Iゾーン】、【EX・アサルト Jゾーン】、【EX・アサルト Kゾーン】、【EX・アサルト Lゾーン】、【EX・ジェネシス Hゾーン】、【EX・ジェネシス Iゾーン】、【EX・ジェネシス Jゾーン】、【EX・ジェネシス Kゾーン】、【EX・ジェネシス Lゾーン】の各機体、各ゾーンごとに集計します。
前バージョンに引き続き、申請はオンラインの店舗からのみとなります。新鋭前に、店舗スタッフの方への確認をお願いいたします。
[工場出荷設定：スコアに影響する設定はありません。]

バトルファンタジア for NESiCAxLive

『バトルファンタジア』とは別作品として集計します。部門は【スコア】単一集計です。工場出荷設定については、前バージョンと変わりはありません。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
WIZさんご来店ありがとうございました。

●つるまき（栃木）
プリン様、SHOTIA軍団の皆さま、ご来店ありがとうございました。今度はこちらからお邪魔させていただきますので、よろしくお願いいたします！ ひろりん＆H.S

●大久保アルファステーション（東京）
3Fの対戦ゲームフロアにてシリーズ最新作『鉄拳タッグトーナメント2』が対戦台4セット（8席）が2プレイ100円で稼働中です！ ぜひ、足をお運び下さい！

●えの木（高知）
この号が出ているころには、えび店長、SHOTIA、マスクドJTの各氏は地中海チューハイで白目むいてると思うし、オトメディウスはオフラインになっていると思うとウケルwwww ウケない。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第28回

レベルファイブが新型筐体「レベルファイブ ステーション」を引っさげてアミューズメント業界に参入を果たします。最近エポックメイキングなムーブメントが訪れないアーケードゲーム業界に革命を起こす存在になるでしょうか？

レベルファイブ参入！

（アミューズメント業界の革命児に!?）

10月15日～16日に開催された、ゲームメーカー・レベルファイブの新作発表会「LEVEL5 VISION 2011」。

この場で同社のアミューズメント向け筐体である「レベルファイブ ステーション」と、対応タイトルの第一弾「イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム」が発表されました。（稼働時期未定）

同タイトルは、2011年12月22日発売予定のWii用ソフト「イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム」をアミューズメント向けにカスタマイズしたもの。ハイレゾ化された迫力のある画面で遊べるほか、「レベルファイブ ステーション」に実装されたICカードリーダと、対応のICカード「エントリーカード」を使って、状態を保存できるようになるということです。

「レベルファイブ ステーション」は、32インチハイビジョンモニタに2人用分のコントロールパネルとICカードリーダ、そしてWiFi通信装置が付いた筐体で、立って遊ぶ作り。同社のタイトルの傾向から、ゲームセンターに設置されるものというよりは、データカードダスが設置されているようなファミリー向けの店舗や量販店店頭に設置されるものと思われます。

特筆すべきは、WiFiを介して家庭用携帯ゲーム機と通信が可能で、キャラやアイテムなどの配信を実施し、レベルファイブファンが集まる場となることを目指していること。

かつてセガやカプコンが家庭用携帯ゲーム機との連携機能を搭載したゲームをリリースしてきましたが、家庭用携帯ゲーム機に通信機能が内蔵されて、家庭用携帯ゲーム機ユーザーをゲームセンターに呼び込む好機と言われながらも、実現してきませんでした。

そのミッシングリンクを、レベルファイブがアミューズメント業界初参入ついでに、ひょいとつないできたことは驚きです。

最近のゲームセンターは、特にモンスターハンターポータブルシリーズのヒット以降、家庭用携帯ゲーム機の持ち込みを禁ずるところが増えています。

コアゲーマーが集うゲームセンターは、モンスターハンターポータブルをプレイするには格好の場。アーケードゲームそっちのけで持ち込んだPSPで遊ぶ人が増え、ゲームセンターに迷惑がかかっているからです。

敵対するのでなく、ゲームセンターに新たな役割を担わせる仕組みを導入するような話が無いものかと思っていたところへ持ってきての「レベルファイブ ステーション」です。

「レベルファイブ ステーション」自体は、残念ながら風営法の第8号営業が適用されるゲームセンターを救済する存在にはなりえなさそうですが、これをきっかけに家庭用携帯ゲーム機とアーケードゲームとの架け橋となるような機種が登場してもよさそうです。メーカーさんいかがでしょうか？

杉田 哲朗
本誌編集長。甥が大の「イナイレ」ファン。その熱心さに、レベルファイブのすごさを実感。ゲーム関係の仕事をしているということで、当然分かるものとイナイレの攻略方法を質問されることもしばしば。新作発売時期には、必ずおねだりの電話がかかってくる。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●レベルファイブの新作発表会、LEVEL5 VISION 2011に行ってきましたが、日野氏の経営的手腕とクリエイティビティには人並外れたものがあると改めて感じました。何でも、3時間しか寝ないとか。バイタリティのあるメーカーがアミューズメント業界に参入するというのは、喜ばしきことですね。（杉田）

●P4Uの予習を今からやるならP3Pからやれと言われてプレイ開始。悪魔合体や合体剣の配合とかノートに書きまくって、黙々とやってたSF版真女神転生で時間が止まってたけど、思った以上にすんなりなじめて自分でもビックリ。今はExcelで表組みを作れる大人になったので、いろいろ楽チンです。（しもでん）

●現在、アルカディアでは『鉄拳タッグトーナメント2』のムックを鋭意製作中! 新規の方、復帰組にも分かりやすいシステム解説に加え、現役プレイヤーにも役立つ主要技解説やコンボ集など、実用的な内容。もっと詳しい中身や発売日は、アルカディアのHPをチェックしてね!（itakyo）

●闘劇も終わり、何となく公私ともに一息ついた感じ。もう若くねーんだから、あんまし根詰め過ぎるとロクなことにならないのがよく分かりました……。とはいえ、攻めないと何も始まらない! というワケで、攻めレリウス始めましたってのはオチとして適当なのかどうか。（松D）

●レースゲー熱再燃の予感。『湾岸マキシ4』の稼働を待つ間、『バトルギア4』復帰の衝動にも駆られたりしつつも、目下、夢中なのは某店の『ポールポジションII』富士コース。スコアランキングが激アツ! 無理矢理感いっぱいの運避けがたまんない!……って、何してんだろ俺。（ヤエ）

●記事にも書きましたが「戦国大戦」の大会「阿修羅への道」の模様を収めたDVD付きムックの発売が決定しました! 自分はすべてのエリアの決勝大会に取材に行く予定です。多くの熱戦を生で観れるとあって、今から興奮しております。全国の皆さん、会場でお会いしましょう!（シンドウ）

●ここ一年で格闘ゲームは、家庭用機によるオンライン対戦と動画配信環境の充実により、急速に注目されるようになりました。しかし、この二つだけで満足してしまってはゲームセンターに行くに至りません。格ゲーに興味を持った人に、ゲーセンにも足を運んでもらえるようなアイデアは無いものかと思案中です。（ムラズミ）

●何だか最近肌寒くなってきましたね。けれど、ゲーセンに居るとめちゃくちゃ熱かったりします。冬なのにゲーセン内だと上着を脱いでる人も居ますね。話変わってガンダムの方は、全国大会エリア予選の切符をちゃっかりゲットしました。エリア決勝何が何でも勝ちたい><（ogata）

●今月の攻略記事は、ムックの製作と同時進行。無理なスケジュールがたたってか、風邪を引きました。風邪をひいたときは、熱を無理に下げようとせず、食欲が無いなら無理に食べず、体の防衛本能に任せておくのが一番とのこと。みなさん、季節の変わり目の風邪にはご注意を。（タケヤマ）

●冬には『スパIV AE Ver.2012』が稼働! 強化、弱体化でわいわい騒げる時期も面白いものですよね。僕の方は、ロケテ未参加な上、調整点とか全然把握していなくて、情勢に疎いわけですが（笑）。いぶきとか面白そうだなーと憧れていたので、今はこそこそと連続技の練習をしております!（よるよる）

●今月は『スティールクロニクル』の第一報記事に携わらせていただき、FPS好きとしては期待が膨らむばかり! 全国の猛者と協力して、銃身が焼けるほどに弾の嵐をバラ撒く日々が待ち遠しくて仕方ないです。某FPSで誤射王と呼ばれた腕前、また振るうべき時が来た……(え)。（ちくわ）

●vsシリーズ10周年記念大会お疲れ様でした。予想よりもはるかに盛り上がって楽しかったですね。スタッフとして裏方に居ると選手の緊張が伝わってきて思わずこっちまで緊張してしまった(笑)。それにしてもザク改とヒルドルブの調整まだかなぁ。（とき）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／アブソリュートK田／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／風のヒューイ／キャサ夫／極限堂／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／cw／C・LAN（トリスター）／JOKER／スズキド／DIEちゃん／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／とき／ノブ／はと／ハナダ／バベル樋口／ハメコ。／藤野俊昭／にゃっこ／マンモス丸谷／モリカワ／山口義英／ユウ／よるよる／リュウケイ／yk
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／木末 春人／七瀬葵／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本義之／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

大幅な進化を遂げるVer.2012の最新情報をお届け!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION　Ver.2012

タッグの進化は止まらない!

鉄拳タッグトーナメント2

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

BEAT MAXIMUM、WCCF IC 10-11
スティールクロニクル、戦国大戦　ほか

NEXT NUMBER 2012年1月号は

2011年11月30日(水)発売予定　定価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア12月号 [No.139]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.139
第12巻 第12号 通巻第139号 平成22年10月29日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-12
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

2月号/11月16日(水)必着
3月号/12月16日(金)必着
4月号/1月16日(月)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.139

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 『スティールクロニクル』をどこで知りましたか?

A5. □ARCADIA □ファミ通 □友人から聞いた □インターネットで見た

その他〔 〕

Q6. 『スティールクロニクル』をプレイされる予定はありますか?

A6. □ある □ない

その理由〔

Q7. 新連載の「恋姫☆ようちえん」はどうでしたか?

A7. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q8. 現在連載している以外のもので漫画化してほしいタイトルがあれば教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.139 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は 001 ページ参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店 □雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか（　　　）

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11. ［　　　］

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii □3DS □DS(Lite、i、LL) □PSP □PS3 □Xbox360
□そのほか（　　　） □家庭用ゲーム機は持ってない

Q13. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A13. □YES □NO
最近購入したタイトル（　　　）

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード
238991
有効期限：2011年11月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ドロイド君（仮称）を捜せ！

◎ATTRACT アンドロイドワンショルダー
商品コード：111003
販売価格：9,975円［税込］
読者割引対象 -200円



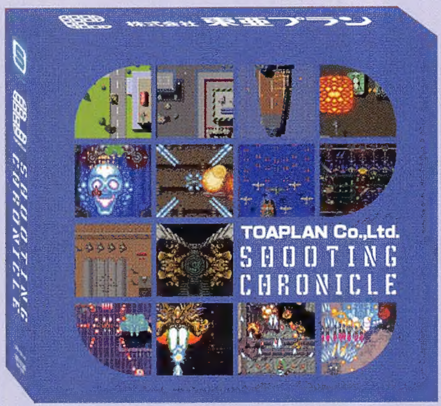






ドロイド君（仮称）が随所にあしらわれた、モバイラー向けに作られたワンショルダーバッグ。A4ファイルも収納できる収容力は、アーケードゲーマーとも相性抜群！





アーケード・サントラ界の覇者、東亜プラン!!

◎東亜プラン シューティングクロニクル
商品コード：111005
販売価格：10,500円［税込］
読者割引対象 -200円
©ARENA　© SuperSweep co.,ltd.

「東亜プラン」のシューティングタイトル全14作品のBGMを収録した5枚組CDと、資料画像やインタビューを収録したデータディスクを収めた超豪華BOX。シューティング史に燦然と輝く伝説のゲームメーカーの足跡がここに！　今月号P092～093では同BOX収録の開発者インタビューのダイジェスト編を掲載しているぞ！

ワンピース好きなら迷うな！



■ブラック



■ホワイト



■裏面



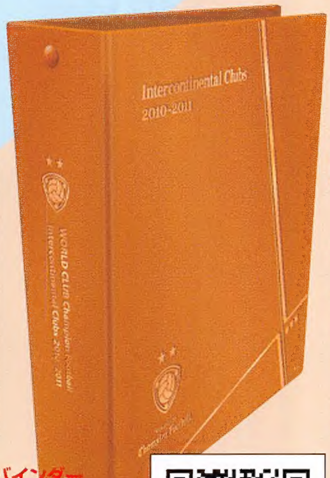
◎LIMITED WORLD CHART WATCH
商品コード：111004
販売価格：4,900円［税込］
読者割引対象 -200円

コミック、アニメで大人気『ワンピース』の腕時計が登場！　盤面のデザインは世界図表をベースに、ルフィの海賊旗を施し、フェースが大きく、重厚感タップリなデザインウォッチだ。

WCCF新バインダー予約開始！



付録EXカード付き





◎WCCF IC 10-11 オフィシャルカードバインダー
商品コード：111001
販売価格：6,090円［税込］
読者割引対象 -200円

■セット内容：カードバインダー／9ポケットリフィル／チームインデックスカード／ICカードセット台紙／扉絵／プレイヤーカードリスト／特製ICカード／特製EXカード

新バージョンの稼働にともない、バインダーとサイドローダーも新製品が登場！　発売は2012年1月26日の予定だが、今のうちにポチっとくといいだろう。

◎WCCF IC 10-11 オフィシャルサイドローダー
商品コード：111002
◎5枚セット販売価格：1,260円［税込］
◎11枚セット販売価格：2,520円［税込］



※写真は11枚セットのものです。

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

月刊アルカディア ARCADIA Dec. No.139
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
eb! brain 定価980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-12

4910114471213
00933